6
DICEMBRE
L. 3.500

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

- ANTEPRIMA: CHAOS STRIKE BACK • TERRARIUM VETTE •
- CAVOLI E FRATTALI • INSERT COIN • HI SCORE GALLERY •
- NINTENDOMANIA • EXCITEBIKE • RETROSPETTIVA •
- HITS: SILKWORM • 688 ATTACK SUB • THE KRISTALL •

DA QUESTO NUMERO NUOVA RUBRICA

TEAM SEGA

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70 Taxe percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

SEGA® Master System

SEGA MASTER SYSTEM PLUS.
La nuova proposta Sega Master System. Oltre alla consolle coi joystick, la confezione comprende la fantastica pistola* e ben due magnifici giochi già in memoria.

*La pistola è per "sparare" su bersagli inanimati e non è pericolosa per la salute dei bambini.

3060 Sega Control Joystick:™ una manopola identica a quella dei giochi "Arcade" delle sale gioco. Questo comando è stato disegnato e sviluppato per migliorare la tua abilità. Ti renderà invincibile.

3073 Occhiali tridimensionali:™ i soli occhiali 3D a cristalli liquidi da usare con le cartucce 3D del sistema Sega. Danno un'immagine realistica, chiara, profonda e tanta brillantezza dei colori.

SOMMARIO

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
Mauro Ballocchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTINA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Piera Loddo

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi
e inoltre: Dany Boolauck, Eric Caberia, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Alain Huyghues-Lacour

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

DIREZIONE COORDINAMENTO OPERATIVO
Graziella Falaguasta

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.:(02) 69481

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' EXTRASETTORE
Idea Europa Pubblicità, via Boccaccio, 33
20123 Milano - Tel: (02) 48196076 - 48196084 - Fax: (02) 48196091

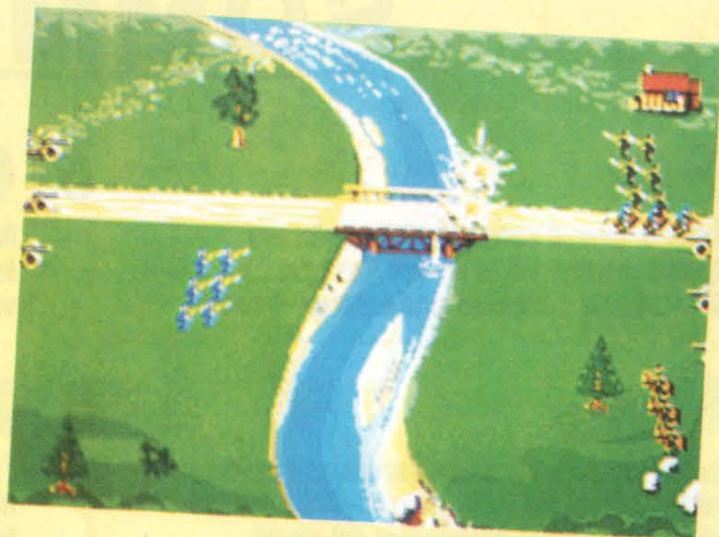
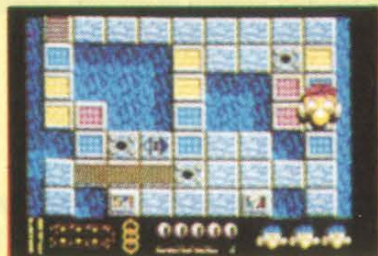
ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948490 Fax.:(02) 6948489
Gli operatori risponderanno alle chiamate degli abbonati esclusivamente nei giorni: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
Litosole Albairate (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 3500
Arretrato L. 6000

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia dI: TILT, MICRO NEWS.

Associato al
Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

HOSTAGES SU CONSOLE! GLOOPS E TRANSMUTATOR... ARRIVANO GLI ALIENI!!

INFOGRAMES. **Hostages** (Operation Jupiter) uscirà presto su Nintendo! Del nuovo anche per la micro familiare, **Gloops** (ST, Amiga), un gioco d'azione (strategia nello stile Skweek. **Transmutator** (ST, Amiga), un gioco adventure/arcade che farà la felicità degli appassionati di fantascienza. Srategia/arcade in prospettiva con questo wargame dal titolo **North and South** (ST, Amiga, PC). Tutti questi prodotti saranno disponibili al più presto.

TORNA SINCLAIR CON VIDEOBASIC

Per la gioia di tutti gli appassionati di video game, il mitico Spectrum Sinclair è di nuovo in Italia. Si ripropone così il computer che ha avuto il grandissimo merito di aver fatto avvicinare numerosissimi ragazzi al mondo informatico. Con questo home computer, dotato di pistola ottica, il divertimento è assicurato. Ma, oltre che un compagno di giochi, lo Spectrum è anche un valido strumento di studio ed è per questo che, limitatamente al periodo natalizio, con esso viene offerto il Videobasic Jackson, potente metodo per imparare facilmente a programmare e ad entrare nel magico mondo dell'informatica.

COL 1990, DA SILMARILS E MICROPROSE ...

...parecchie novità.
Da *Silmarils*, **Windsurf Willy**, una simulazione/arcade di surf, esce su CPC. Sarà disponibile l'avventura/azione **Fetiche Maya** per ST, Amiga e PC, mentre **Targhan** arriva su CPC!
Da *Microprose* con l'etichetta Firebird, **P47**, l'adattamento del coin-op dal medesimo titolo, sarà presto disponibile su ST, Amiga, CPC e C64. **Oriental Games** vi propone quattro tipi d'arti marziali: Karatè, Kung-fu, Judo e Kaido. Questo gioco d'azione è previsto su tutte le macchine. Con l'etichetta Micro Style, ecco Rainbow Warrior: **The Greenpeace** è una simulazione ecologica in cui voi dovete proteggere la natura: su C64, Amiga e ST. Su ST, PC, Amiga, CPC e C64 vedremo presto anche **Xenophobe**, un classico shoot'em-up. **Stunt Car** è una simulazione di corse d'automobili per cascatori. Sarà disponibile prima su ST; seguiranno poi le versioni PC, Amiga e C64.

POPULOUS, NON FINISCE QUI...

...infatti da *Electronic Arts* sarà presto disponibile per ST e Amiga, Populous Data Disk. Sempre dalla stessa casa, giunge The Hound of Shadow, su PC, ST, Amiga e Ferrari Formula One su PC.

UN ALTRO EROE

Da *OCEAN* , nuovo per voi, Ivanhoe, un gioco arcade/adventure su ST e Amiga. Per Natale, due titoli Taito per tutte le macchine: Operation Thunderbolt e Chase H.Q. oltre a Batman che è l'adattamento ufficiale del film su micro. Cabal, gioco arcade, è in corso di adattamento su ST e Amiga, sarà presto disponibile in tutti i formati.

E PER FINIRE...

US GOLD. Turbo Outrun di *Sega* è previsto per tutte le macchine. Per finire, anche il molto atteso Ghouls'n Ghosts di *Capcom* dovrebbe essere adattato per tutte le macchine.
ACTIVISION. Ecco Bomber, la simulazione di volo che vi è già stata presentata su Amiga, ora disponibile su PC.
RAINBOW ARTS. Mistery of the Mummy è un gioco d'avventura classico, creato da Time Warp,che esce su C64, ST, Amiga e PC. Oil Imperium, una simulazione di economia, sarà commercializzata su ST, Amiga, PC e C64.
DINAMIC. Freddy the Hardest in Manhattan, un super gioco d'azione su Spectrum, After the War su CPC.
ACCOLADE. Buone notizie per gli avventurieri, avranno pane per i loro denti! Cominciamo con Conspiracy: The Deadlock Files, gioco d'avventura poliziesco previsto su PC. The Third Courrier, gioco di ruolo su PC e IIGS vi calerà nel mondo dello spionaggio. Mistero e fantasia infine con un gioco di ruolo dal titolo Don't Go Alone, presto su PC.
COCKTEL VISION. No Exit, gioco di combattimento annunciato su ST, Amiga e PC.
LORICIEL West Phaser è una confezione che propone un programma di gioco unito ad una pistola. Esiste su Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, così come su IBM PC e compatibili. Pinball Magic è un flipper previsto per uno o due giocatori. Sono previsti suoni digitalizzati, bonus, extraball, dodici quadri di gioco ed altre possibilità. Su Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, PC e compatibili.
MICROIDS lancia Highway Patrol e Chicago 90 per Atari ST, Amiga, PC e compatibili. Seguirà Eagle's Rider, sintesi vocale su ST e Amiga più una grafica di qualità, fanno prevedere un buon successo (è in corso di sviluppo una versione su CPC). Simulatore di volo in formazione, Blue Angels, vi fa entrare nella pattuglia acrobatica negli Stati Uniti), esce su ST, Amiga e PC.
TITUS presenta Knight Force propone sprite giganteschi per Amstrad.
COSMIC SOFTWARE. Arriva Maffia, il cui sottotitolo è "Assassini in libertà". Questo programma su CPC è attualmente in pieno sviluppo, non sappiamo per quando sarà pronto, il filone è del tipo Corruption e Al Capone.
HITECH PRODUCTION. lavora su un gioco di strategia dal titolo Full Metal Planet col quale, vi propone di estrarre dei minerali su un pianeta lontano:grafica di qualità su ST, Amiga e PC ma l'editore è per il momento sconosciuto.

TOP TEN DI COMMODORE 64	
1.	GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE
2.	FORGOTTEN WORLDS - US GOLD
3.	BARBARIAN II - PALACE
4.	DRAGON NINJA - OCEAN
5.	PROJECT FIRESTART - ELECT. ARTS
6.	LAST NINJA II - SYSTEM 3
7.	S.E.U.C.K. - OUTLAW
8.	NEW ZEALAND STORY - OCEAN
9.	SHINOBI - VIRGIN GAMES
10.	DEF. OF THE CROWN - CINEMAWARE

TOP TEN DI AMIGA	
1.	VIRUS KILLER - PRACTICAL/LAGO
2.	XENON II - IMAGE WORKS
3.	S.E.U.C.K. - OUTLAW
4.	NEW ZEALAND STORY - OCEAN
5.	BARBARIAN II - PALACE
6.	FORGOTTEN WORLDS - US GOLD
7.	ZAK MC KRACKEN - LUCASFILM
8.	F16 COMBAT PILOT - DIGITAL INTEG.
9.	MILLENIUM 2.2 - ACTIVISION/MED.
10.	HEROES OF THE LANCE - S.S.I.

MIRRORSOFT NEWS

Si è tenuta il 25/10/'89 presso l'Hotel PALACE di Varese, la presentazione delle novità natalizie. Per saperne di più correte a sfogliare le pagine di Anteprima di questo stesso numero.

TOP TEN DI ATARI	
1.	XENON II- IMAGE WORKS
2.	POPULOUS - ELECTRONIC ARTS
3.	BARBARIAN II - PALACE
4.	FORGOTTEN WORLDS - US GOLD
5.	CASTLE WARRIOR - DELPHINE
6.	MISSION DISK (F16 F.) - SPECTRUM H.
7.	UMS - RAINBIRD
8.	F16 FALCON - SPECTRUM H.
9.	ROBOCOP - OCEAN
10.	GRAND MONSTER SLAM - US GOLD

Un cavolo è un cavolo... un frattale è un frattale

Ogni giocatore prima o poi si ferma a meditare: arriva sempre momento in cui vorrebbe saperne un po' di più sulla tecnica dei soft. Se appartenete alla categoria dei curiosi dello "scrolling parallasse" questo dossier è fatto per voi! Prendendo spunto da esempi concreti, spieghiamo dei termini che alcuni ignorano, ma che sono sempre più utilizzati dai critici dei giochi.

Ogni giocatore che si rispetti conosce diversi termini del gergo informatico. Tuttavia, certe parole celano un significato che si stenta persino a coglie-re. Evidentemente, Sprite o Joystick non rientrano nella categoria. E' tutta un'altra cosa per "scrolling parallasse multidirezionale ultrasmouth in overscan". Certo, l'esempio è un po' forzato, ma rende l'idea. Da qui questo dossier, il cui scopo è di chiarire vari termini e nozioni, utilizzate dai critici, dai giocatori, dai programmatori, in breve da tutti gli appassionati di micro.

Tutto inizia da...

Ci si ricorda spesso con un tantino di nostalgia dei primi giochi su micro-computer. Sonoro costituito da bip tanto lancinanti quanto mediocri, grafica ridotta alla sua espressione più semplice (due o quattro quadrati combattenti a duello su uno sfondo desolatamente nero), ecc. Altrimenti detto, l'universo nel quale ci era consentito muoverci non oltrepassava i limiti fissati dallo schermo. Salvo, beninteso, in caso di cambio di quadro. A titolo d'esempio, ricordatevi di Pong, dei rompimattoni, di Space Invaders, di Galaxian, di Pac Man. Inutile dire che adesso un gioco d'azione dalle scene statiche costituirebbe una vera eresia. Comunque, all'epoca, si trattava del non-plus-ultra. Scramble, l'antenato di R-Type e famiglia, fu il primo gioco (per lo meno il primo di cui un certo numero di giocatori si ricorda) a proporre uno scrolling. Sì, avete letto bene, lo scrolling! Invenzione del secolo, questa tecnica è per il micro ciò che il Cinemascope è per il cinema. Grazie ad esso, l'universo nel quale il giocatore spazia, oltrepassa i limiti dello schermo e le azioni che effettua si possono ripercuotere più avanti. Ma, più concretamente, vediamo che cosa è uno scrolling. Si tratta di uno scorrimento d'immagine. In Scramble (ma anche in R-Type), il movimento si effettua da destra verso sinistra. Si tratta dunque d'uno scrolling orizzontale. Altri programmi propongono scrolling verticali, in cui lo scorrimento avviene generalmente dall'alto verso il basso (Rambo, Knightmare). Tecnicamente, lo scrolling è lo spostamento d'una zona memoria nella quale sono situate le informazioni costituenti le scene. Oltre questo spostamento, è necessario introdurre in questa zona di memoria nuove informazioni per esporre gli sprite (ved. schema). Ciò spiega come sia più facile ottenere uno scrolling di qualità su una macchina piuttosto che su un'altra. Infatti, su Amstrad CPC o Atari ST, per esempio, la ripartizione delle caselle di memoria schermo obbliga i programmatori ad effettuare diversi calcoli: da qui un rallentamento dello scrolling e uno scorrimento irregolare, salvo in casi rarissimi come Prohibition su Amstrad e ST, Goldrunner e Return to Genesis di Steve Back su ST, Titan di Titus. Al contrario, Amiga è irrepresibile a questo riguardo, come dimostrano la maggior parte degli shoot'em-up proposti per questa macchina.

Perché fermarsi?

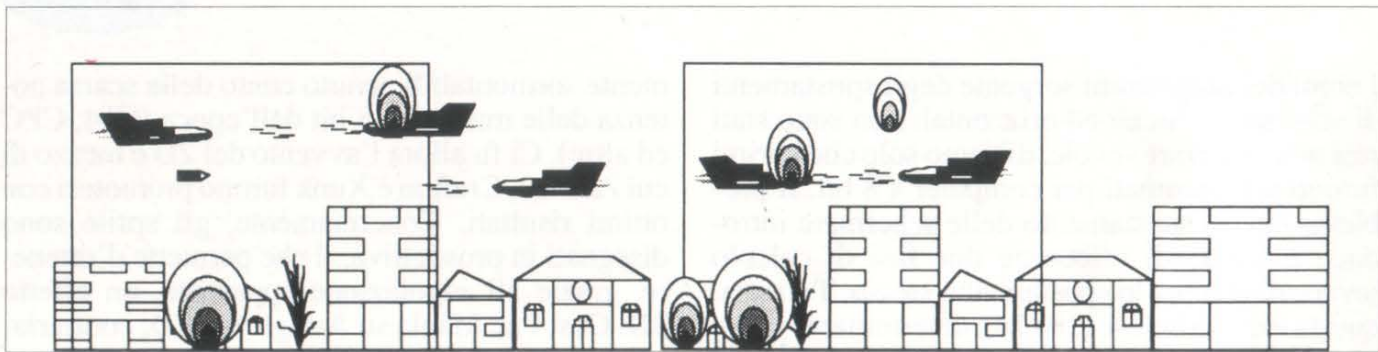
E' inutile negare: voi volete sempre di più. I programmatori anche, del resto. Lo scrolling va bene, ma perché non poter tornare indietro? Perché non poter restare allo stesso posto con l'arresto dello scorrimento della scena? La sfida è aperta: scopo del gioco è di avvicinarsi il più possibile alla realtà e questa volta è Broderbound che ci si cimenta con Choplifter. Nuova evoluzione, lo scrolling orizzontale diventa occasionale e non continuo e si effettua in funzione delle azioni. Per la cronaca, ricordiamo che questo gioco, creato su micro, in seguito è stato adattato su macchine arcade. A livello di programmazione, lo scrolling condizionato non pone problemi particolari. Non si tratta che d'una estensione delle tecniche che abbiamo descritto sopra. Tutto avviene diversamente per gli scrolling multidirezionali, che mixano spostamenti orizzontali e verticali. L'idea di mixare questi spostamenti non è nuova. Ricordiamo Sorcery nel quale, quando si cambiava sala, la scena era sostituita da un'altra: ma niente scrolling qui.

I nomi dei programmi sorgente degli spostamenti di schermo verticali ed orizzontali non sono stati resi noti ed è riprovevole, diciamo solo che i primi furono programmati per computer a 8 bit. Il problema che lo spostamento delle schermate introduce è quello di effettuare due fasi di calcolo invece di una per lo spostamento stesso. Tuttavia, questa tecnica non si è rivelata determinante da un punto di vista ludico, infatti il numero di soft utilizzanti questa tecnica in rapporto a quelli che dispongono dello scrolling classico è abbastanza ristretto. Evidentemente, questi ultimi si sono evoluti: sono divenuti parallasse, anche detti differenziali. La scena è cioè costituita da parecchi piani che scorrono a velocità diverse. Si incontra quest'effetto in Star Ray di Logotron su Amiga, in Choplifter su console Sega o ancora in Nebulus di Hewson. L'effetto è molto convincente, anche se introduce qualche difficoltà tecnica come la variazione del calcolo degli spostamenti di zona memoria, operazione che richiede del tempo, unica e vera costrizione del programmatore di giochi: è risaputo, date più tempo ad un programmatore e farà dei miracoli! Passiamo ad uno stadio ancora superiore, immaginate uno scrolling multi-direzionale in parallasse. Impossibile? Affatto, basta fare uno scorrimento di schermo su due livelli, uno dei quali è quello in cui si svolge il gioco. Si trova, per esempio, questa situazione in Nightdawn di Magic Bytes su Amiga.

Dal 2D al 2D e mezzo

Abbiamo visto sopra che i diversi perfezionamenti apportati allo scrolling si pongono un unico obiettivo: avvicinarsi il più possibile alla realtà. Ma questa è in tre dimensioni e non in due. Diverse tecniche tendono a rappresentare su uno schermo un'immagine 3D senza che lo sia realmente! La ragione è semplice: il 3D necessita di tanti calcoli che richiedono molto tempo-macchina. Questi problemi erano fino a qualche tempo fa difficilmente sormontabili, tenuto conto della scarsa potenza delle macchine 8 bit dell'epoca (C64, CPC ed altre). Ci fu allora l'avvento del 2D e mezzo di cui Zaxxon, Crafton e Xunk furono promotori con ottimi risultati. Concretamente, gli sprite sono disegnati in prospettiva, il che permette d'ottenere, grazie all'angolazione apparente, un effetto 3D. Così Pac Mania su Amiga è in 2D, contrariamente a quanto si potrebbe credere. Segnaliamo che questo tipo di rappresentazione viene anche definito da alcuni "vista aerea semi 3D". Evidentemente, gli effetti di scrolling che abbiamo sopra descritto restano valevoli anche qui. Ciò si spiega col fatto che, fondamentalmente, questo tipo di gioco è programmato come se fosse un 2D classico, del genere Scramble ed altri. Nuovo esempio di falso 3D: Casino Games su console Sega. La parte flipper è, infatti, realizzata in 2D. Il piano del flipper è disegnato in prospettiva, dando l'illusione del 3D. Evidentemente, ciò obbliga, per una miglior resa, a lavorare sulla dimensione dello sprite rappresentante la pallina, poiché le deformazioni dovute alla prospettiva potrebbero dare una pessima impressione. Questo non pone problemi: basta, oltrepassati certi limiti, far credere che la pallina sia più lontana diminuendo la misura dello sprite. Stupefacente la semplicità!

3D: la Genesi

"Il computer del XXI secolo sarà grafico o non esisterà". Questa profezia a buon mercato sembra sfondare delle porte già aperte, tanto le periferiche di visualizzazione e le informazioni grafiche sono onnipresenti nel mondo informatico di questo fine secolo (interfacce grafiche, finestre ed icone, simulazioni). Non poi tanto tempo fa (44 anni), nasceva l'antenato di tutti i micro: l'ENIAC (Electronic Numerator Integrator, Analyser and Computer). Questo mastodonte della prima età (1800 valvole) non disponeva assolutamente di interfacce sofisticate come oggi. La sua programmazione necessitava di una riconfigurazione fisica della macchina ed i suoi eventuali dati risultanti (quando non andava in tilt) non potevano essere salvati che su stampante. Come potete constatare, i super calcolatori dei nostri nonni erano molto austeri. Ignoravano la magia del tubo catodico, dell'immagine e del pixel. Questa limitazione è diventata ben presto incompatibile con le necessità crescenti di ergonomia sui computer degli anni cinquanta. Con la comparsa del monitor di visualizzazione (essenzialmente riservato all'esposizione del testo), l'evoluzione era prevedibile. Un carattere non è costituito da una sequenza di punti sullo schermo? A questo titolo, esso non rappresenta una informazione grafica? La necessità di disporre d'informazioni sempre più "parlanti" e sintetizzate ha guidato l'informatica verso la grafica con la

Ecco un'illustrazione di ciò che è uno scrolling continuo, il quadrato rappresenta lo schermo d'un comune computer. Le navicelle volano nello schermo ma possono cominciare il loro movimento completamente fuori...

sintesi d'immagine in tre dimensioni (3D). Ma in realtà che cosa intendiamo noi con questo? Queste due lettere che fanno pensare ad un misterioso codice segreto celano una delle realtà meglio condivise dagli esseri viventi. Dall'organismo più complesso, alla più umile delle amebe, noi viviamo tutti in un universo a tre dimensioni. Per determinare le coordinate di un punto nello spazio, dobbiamo calcolare la sua posizione secondo tre assi (X, Y, Z). In uno spazio tridimensionale un punto d'origine avrà per coordinate (0, 0, 0) e un punto situato cinque unità dietro a lui (0, 0, 5). Per servirci di un'analogia, se vivessimo in un universo non disponendo che di due dimensioni, noi non avremmo alcuno spessore, non più del resto dell'ambiente che ci circonda. Saremmo paragonabili a personaggi dei fumetti "incollati" sul piano d'una pagina. L'interesse di queste spiegazioni sta nel fatto che il principale mezzo di visualizzazione su micro (ed anche fuori) è un tubo catodico, la cui superficie d'esposizione non è costituita che da due dimensioni. La grafica o i giochi in due dimensioni su micro non pongono alcun problema, poiché la posizione dell'oggetto è fissata in uno spazio che è pure in due dimensioni. La tecnica più correntemente utilizzata nel caso dei videogiochi in due dimensioni è quella detta dello sprite. Gli oggetti in movimento sullo schermo sono matrici di punti. Così voi non potete vedere che il fianco destro del vascello di Star Ray, ma mai i suoi reattori, né una prospettiva vista da sopra. I giochi in due dimensioni si comportano un po' come se gli oggetti che essi rappresentano fossero piatti ed il vostro occhio fosse fisso in un solo ed unico punto dello spazio. Invece, un gioco in tre dimensioni ha la pretesa di riprodurre un universo realistico simile a quello in cui siamo abituati a muoverci e grazie al quale si può girare attorno agli oggetti per vederne tutti i contorni da qualsiasi angolazione. Riassumendo, il 3D computer trasforma un'immagine in oggetto e le dà un volume.

Casino Games: il vero falso 3D!

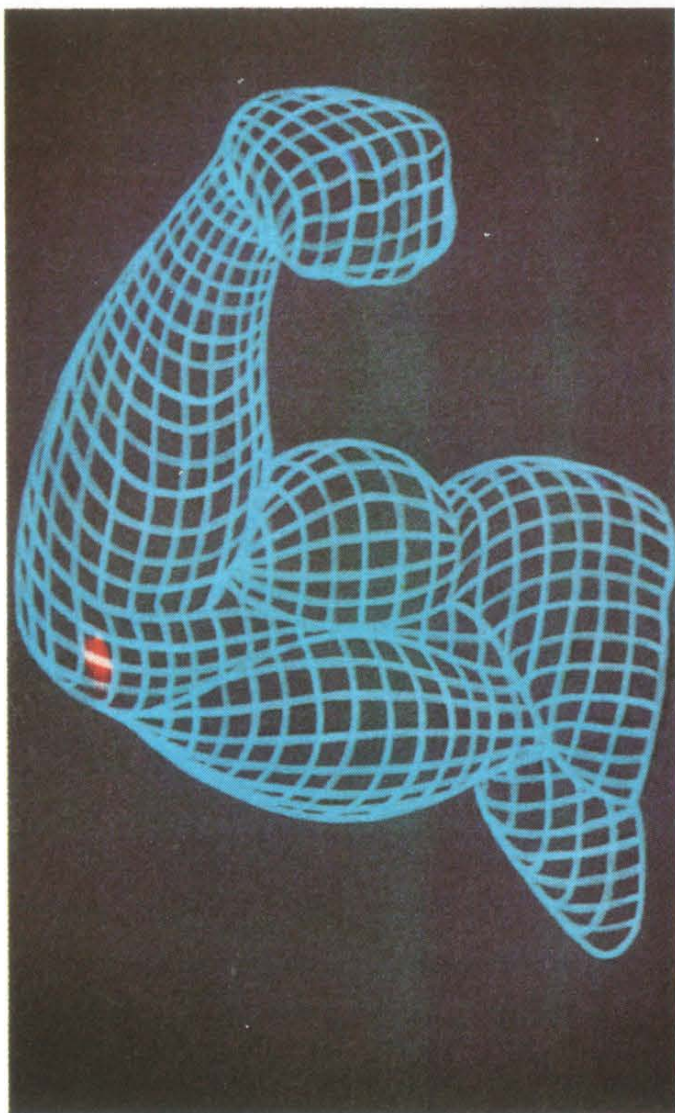
Choplifter, scroll condizionato

Invece, la scena segue irrimediabilmente il movimento che le è imposto e le esplosioni ne fanno parte

Dal 3D a "fil di ferro"...

... alle superfici piene

Dove si rasenta la scommessa, è nel riuscire a sappresentare un universo in 3D sulla superficie piana d'uno schermo di visualizzazione. Negli anni cinquanta, agli esordi dell'infografia, il metodo di visualizzazione più utilizzato era quello del "point-plotting". I contorni degli oggetti erano raffigurati come una serie ininterrotta di punti. Questo sistema si è rivelato ben presto poco pratico, perché più il numero di punti era importante, più la loro rappresentazione si rivelava laboriosa per il computer (che all'epoca era lontano dall'essere un fulmine). La soluzione fu trovata a metà degli anni 60 con l'introduzione del "Line-drawing". Si tratta in questo caso di rappresentare un oggetto senza disegnare alcuno dei pixel componenti i suoi contorni. Ci si limita a collocare dei punti nei suoi angoli e spigoli ed unire i diversi punti della struttura con delle rette. Questo metodo di visualizzazione è stato chiamato "fil di ferro" o rappresentazione lineare. Col "fil di ferro" si ottiene una maggior rapidità di calcolo grazie ad un archivio di punti non troppo voluminoso, che permette al computer di rappresentare molto rapidamente l'oggetto in questione. La velocità di visualizzazione ed il calcolo delle nuove coordinate dei punti sono, in effetti, le principali restrizioni che debbono affrontare i creatori di algoritmi. Il nostro sistema visivo capta segnali analogici (caratterizzati da certe particelle chiamate fotoni), spedendo verso la corteccia visiva un'informazione logica ogni 25esimo di secondo. Per questa ragione, un'immagine animata non deve mai scendere al disotto di questa barriera fatidica, pena la perdita della fluidità del movimento. La tecnica del "fil di ferro" è stata per questa ragione la più utilizzata per i video giochi in 3D. Possiamo citare il mitico Battle-Zone che spopolò nelle sale giochi (Atari, 1980) e che era a metà strada fra la simulazione di tank ed il gioco arcade. La rappresentazione dei tank nemici in struttura filare permetteva d'agire in qualsiasi punto del campo di battaglia e attaccare un nemico da qualsiasi angolazione. Star Wars riprese in seguito lo stesso procedimento con vettori a colori ed un minor grado di spostamento. Gli appassionati di adventure/azione ricorderanno Mercenary che fece passare notti bianche ai possessori di C64 e di Atari 800 XL. Il massimo in materia 3D "fil di ferro" è

(segue a pagina52)

Chaos Strikes Back

ATARI ST

Dungeon Master, uno dei best-seller del 1988, è stato, non a torto, riconosciuto dalla critica il miglior fantasy role-playing. Chaos è il suo successore!

Un misterioso personaggio dagli occhi di fuoco...

FTL - Mirrorsoft
Il game, con la sua grafica strabiliante, vi porterà nelle prigioni sotterranee popolate da mostri e da avversari mai visti neanche nell'illustre predecessore. Troverete la forza svelando i segreti, risolvendo i puzzle ed evitando i trabocchetti che il tetro percorso vi propone. Per mezzo di un editor ad icone, potrete cambiare in ogni momento personaggio e sembianze, adattandoli alla realtà del momento. Sicuramente un buon soft di cui la FTL fornisce malvolentieri i dettagli, preferendo lasciare ai game-player il piacere di scoprirlo. Realizzato per Atari ST, arriverà anche su altri micro.

Mostri spaventosi nei cunicoli

Gravity

AMIGA - PC - ATARI ST

Ambientato in un universo in costante mutazione, Gravity combina una convincente azione arcade con la difficoltà che in ogni istante deriva dall'azione della forza di gravità sul vostro ship.

Attenzione agli effetti della forza di gravità

Imageworks
Dovete ad ogni costo evitare che la forza di gravità vi risucchi entro il buco nero dal quale, purtroppo, non v'è ritorno. Causa di tutto questo, una civiltà aliena la quale, assetata di energia pura, distrugge i Soli, lasciando al loro posto gli orribili buchi neri. Dovete combattere in modi diversi, creando nuovi sistemi planetari entro i quali organizzarvi e migliorando il vostro ship per renderlo superiore a quelli avversari. La superficie isometrica sulla quale vi muovete, creata sul modello spazio-tempo di Einsteiniana concezione, e il multi-way scrolling fanno di Gravity un game del tutto particolare, giocando il quale acquisirete nuova esperienza, da non perdere assolutamente!

Terrarium

AMIGA - ATARI ST- PC

Siamo ai limiti della fantasia: il mondo che Terrarium presenta è fantastico e irreale.

Ecco come si presentano gli "abitanti" di Terrarium

Imageworks

Caro Capitan Frontier (ufficiale a riposo del servizio segreto di Assyndra), siete pregato di tornare al servizio attivo in seguito al rapimento del dr. Slimms da parte degli "abitanti" del pianeta Scritox. Ma il caso che vi troverete di fronte ha ben poco a che fare con un comune rapimento, gli Scritoxesi tengono imprigionata la vittima dopo averla miniaturizzata, come avevano, del resto, già fatto con l'esercito di Assyndra. In poche parole, dovrete essere miniaturizzato anche voi per poter accedere nel misterioso mondo di Terrarium e cercare di liberare il dr. Slimms.Terrarium è un mondo molto strano con jungle, foreste, deserti e con tutte le insidie e i pericoli che questi comportano. Il game trabocca di azioni eccitanti costellate da misteri che vanno (per la vostra incolumità) risolti. Davvero un software fantascientifico molto valido graficamente.

Un mondo lontano dalla nostra realtà

Vette

PC- ATARI ST- AMIGA

Vette lancia un nuovo standard per la simulazione delle gare automobilistiche. In contrapposizione con le classiche gare europee, ecco la sfida americana all'abilità dei driver

Sorpassare in prossimità del ponte può essere pericoloso...

Spectrum Holobyte

A vostra disposizione ben quattro Corvette dalle caratteristiche eccezionali per tentare di superare un percorso cittadino irto di difficoltà e pericoli. San Francisco non ha segreti, vi viene fornita una carta dettagliata della città studiando la quale potrete scorazzare a piacimento sulla vostra nuova auto. Sia il paesaggio che le altre vetture per strada sono un superbo esempio di grafica 3D piena, mantenuta per tutti i livelli di difficoltà e perfino per le viste dall'elicottero. E' possibile giocare in due, propiziando emozionanti testa a testa resi più interessanti dalla possibilità di poter dare un'occhiata a cosa combina l'avversario che ci è a fianco. Realizzato per PC e compatibili, arriverà al più presto anche per Amiga e Atari ST. *A.C.*

Silkworm

AMIGA - ST - SPECTRUM - C64 - CPC

Lo shoot'em-up del momento! Sono rare le versioni così perfettamente riuscite e che conservino intatto il vero piacere di giocare! Un gioco da possedere con urgenza.

Virgin Games.
Ormai noi ragazzi (e ragazze) della redazione non reagiamo che molto raramente alla vista d'uno shoot'em-up. Normale, ne ingurgitiamo qualche decina tutti i mesi! Disgustati? Noooo!, semplicemente più esigenti sulla qualità tecnica e l'interesse che può suscitare un gioco di questo genere. Detto questo, non si dispera mai di trovare "il pizzico" in più che conquista il giocatore

Questo bonus procura il tiro doppio

fin dai primi secondi. E' dunque con l'occhio preparato del conoscitore che ci si aspetta di vedere un altro gioco insipido e banale, che abbiamo caricato Silkworm, l'adattamento d'un superbo coin-op dal medesimo nome.
Stupore! Gioia e meraviglia! Il gioco coinvolge subito e non ci si stacca più! Il principio non è niente di rivoluzionario (è un clone di R-Type con scrolling orizzontale), voi dovete distruggere orde nemiche per poi affrontare "il grande sprite" alla fine del livello. L'orginalità viene dalla possibilità di giocare a due, uno pilotando un elicottero, l'altro una jeep armata di cannone. Ogni veicolo ha il suo punto forte ed i suoi difetti. L'elicottero possiede due cannoni, uno per la difesa aerea, l'altro per gli attacchi terra-aria. Sappiate tuttavia che questi cannoni non coprono tutto lo schermo. In più, gli attacchi, giungendo da dietro, non vi lasciano che una scelta: la fuga. La jeep non offre che un solo cannone, certo, ma il suo angolo d'apertura è di 180° e copre così tutto lo schermo! In breve, i due mezzi si completano perfettamente, visto che il nemico si trova tanto in aria che sulla terra. Veicoli di tutti i tipi sono pronti per

Il Goosecopter offre bonus

mettere alla prova i vostri nervi ed i vostri riflessi. Elicotteri, caccia, carri armati, lancia-razzi, missili ed altri ordigni ancora piroettano, svolazzano, sfrecciano ad un ritmo infernale! Sorvegliate l'apparizione d'una curiosa macchina denominata "Goosecopter" (elicottero- oca). La sua distruzione vi dà diritto a dei bonus molto interessanti, come il raddoppio, il tiro accelerato, la vita supplementare, ecc.

Il primo livello: una passeggiata...

Curiosamente, i grossi sprite di fine livello sono sempre gli stessi (un carro o un elicottero). Inoltre, vi renderete presto conto che i mostri meccanici non sono troppo duri da disintegrare. Bisogna ancora arrivare alla fine del livello! A memoria di giocatore, non abbiamo mai visto tanti nemici in una volta su uno schermo Amiga! E' il delirio completo, si spara in tutte le direzioni! E' decisamente impossibile giocare da soli, a meno che non si sia un asso. Con l'elicottero potreste, al limite, sopravvivere; non avete invece alcuna chance con la jeep. Morale: il gioco a due è l'ideale, con l'elicottero che copre il cielo e la jeep che dà la sicurezza al suolo. Notate che la jeep abbatte più rapidamente il "Goosecopter", basta mettercisi sotto e far fuoco a volontà! Per concludere, non diremo che una cosa: da quando la Virgin Games ci ha trasmesso l'anteprima, non si smette più di giocarci in redazione! Dotato di una buo-

Il quarto livello non è superabile senza reciproco aiuto fra i giocatori

na grafica, pulita e gradevole, di un'animazione irreprensibile e di eccellenti effetti sonori, Silkworm è un adattamento perfettamente riuscito. L'editore colpisce forte col primo nato e si spera che continuerà così con altre versioni future, come... Shinobi!

M.B.

Tipo	*Azione*
Interesse	*17*
Animazione	✩✩✩✩✩
Grafica	✩✩✩✩✩✩
Suono	✩✩✩✩✩✩

Versione C64

E' ben riuscita come quella di Amiga. Benché ci siano meno nemici da abbattere, il gioco è, paradossalmente, più difficile! Fin dal primo livello ci si deve battere come diavoli per raggiungere il successivo. Anche tecnicamente è riuscita, tanto sul piano visivo che sulla giocabilità e facilità di gestione del programma. Su C64, Silkworm conserva tutta la sua attrattiva. Saranno felici i fan Commodore!

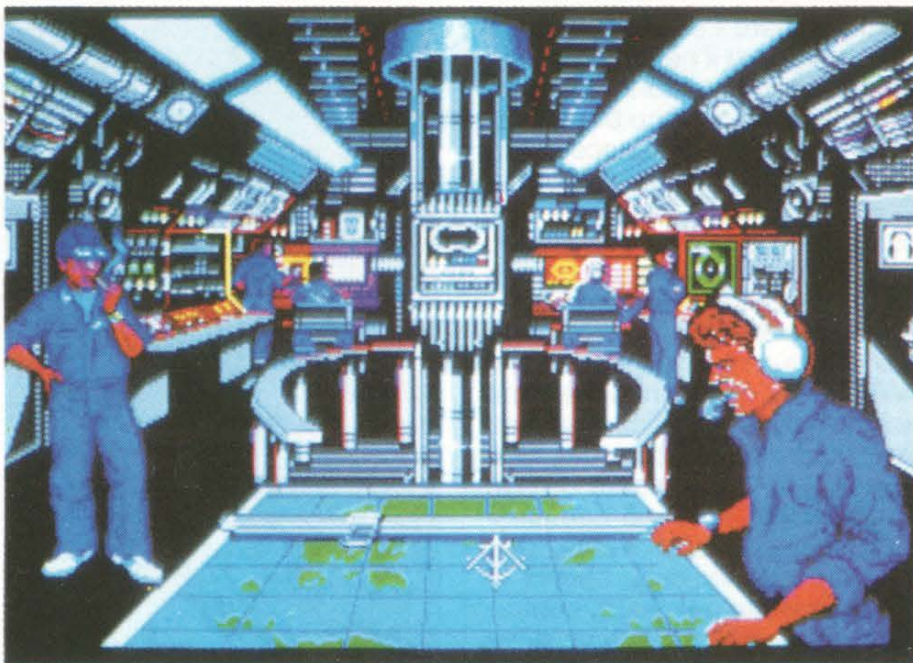
E.F.

Tipo	*Azione*
Interesse	*17*
Animazione	✩✩✩✩
Grafica	✩✩✩✩
Suono	✩✩✩✩

Nota

Silkworm è un grande shoot'em-up che mi ha conquistato immediatamente. E' il miglior programma per giocare a due e l'idea della jeep e dell'elicottero è eccellente. L'azione è appassionante, senza tempi morti e bisogna davvero impegnarsi a fondo nei livelli superiori. Sento che in un momento questo gioco mi darà alla testa!

C.T.

La versione C64 è più difficile

Assetto di combattimento nel sottomarino: la missione comincia

688 Attack Sub

PC, TUTTE LE SCHEDE GRAFICHE

Simulatore di combattimento sottomarino, 688 Attack Sub non ha l'agilità di Silent Service. La qualità della grafica e la complessità della strategia necessaria lo elevano tuttavia ad un livello comparabile. Un gioco che richiederà un lungo allenamento prima di completare una missione.

Electronic Arts. Ideazione: John Ratcliff.

Ogni volta che scopro un nuovo simulatore di combattimento sottomarino, io mi rifaccio a quello che è il massimo nel genere: Silent Service! Una volta di più, 688 Attack Sub non riesce comunque a soppiantare il suo predecessore. A dire il vero, non si tratta di un difetto di qualità nel soft testato oggi, è la messa in scena del gioco che è diversa, forse risulta meno ludico, perché meno visualizzato di Silent Service. Invece, dal lato strategia e complessità, è perfetto!

688 Attack Sub punta principalmente su un numero impressionante di posti di pilotaggio. Molto simile a quella di Silent Service, la sala di controllo vi permette di visualizzare di volta in volta la carta, il periscopio, la sala delle comunicazioni, quella del sonar o, ancora, la camera di lancio dei siluri. Usando il mouse, il gioco è d'una maneggevolezza incredibile: via radio, il giocatore chiede ordini alla base. In seguito, egli osserva l'oceano al periscopio per definire una traiettoria sulla

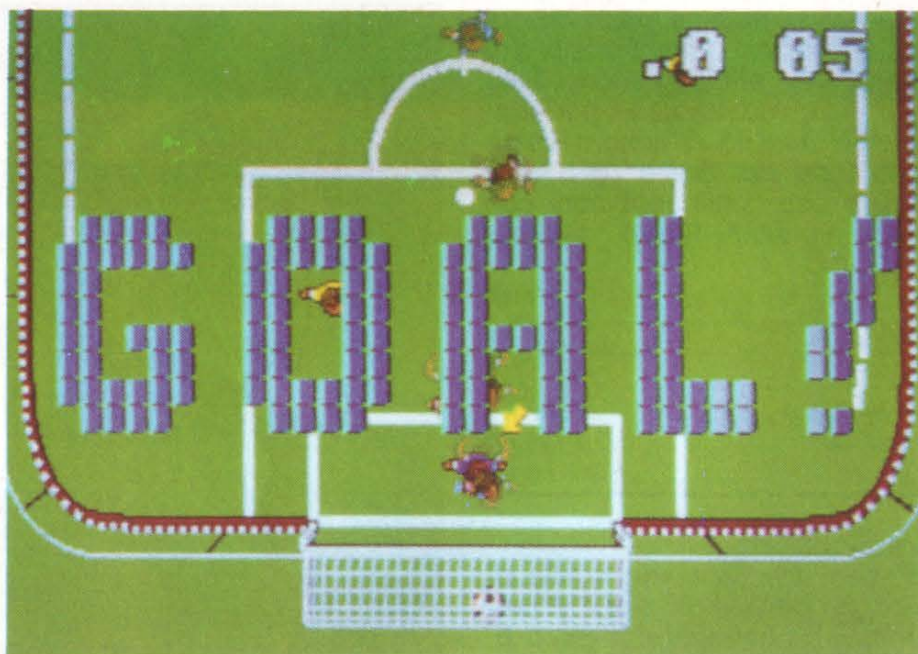
Trasmissione degli ordini via satellite

Immagini digitalizzate sullo schermo

carta, armare i siluri e... tentare di sconfiggere il nemico! Queste manipolazioni mettono in funzione dei quadri di gioco ben dettagliati e realistici. 688 accetta tutte le configurazioni schermo: CGA, EGA, VGA, Tandy o Hercules. Ma perfino in monocromo o in CGA, l'effetto è superbo. Dal lato sonoro, il PC è, come sempre, al di sotto della media, salvo per i fortunati che possiedono nella loro configurazione una scheda sonora MIDI! Con una ventina di missioni differenti, 688 Attack Sub è veramente un soft complesso. Tanto più complesso in quanto la rappresentazione esterna dei vascelli nemici è quasi assente nel gioco, contrariamente a Silent Service, dove si poteva acquisire con un solo colpo d'occhio un'idea d'insieme delle posizioni nemiche, la gestione della carta o del sonar è più soggettiva. Il soft prende vita dallo stile wargame/simulazione: il risultato è appassionante, ma senza dubbio meno divertente! In conclusione, questo simulatore di combattimento sottomarino approfitta essenzialmente della qualità della grafica e soprattutto della complessità e del realismo della sua strategia. Molto difficile da vincere, richiede da parte del giocatore un lavoro di preparazione importante, tanto a livello di gestione dei circa cinquanta comandi disponibili che dell'apprendimento delle strategie di combattimento dell'avversario. Ma la visione "chiara" del lancio dei siluri mi è mancata moltissimo!

M.B.

Tipo	*Azione*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆
Suono	☆☆

Osservazione al periscopio

Avviso per gli appassionati: è un programma di football più ludico che tecnico

Microprose Soccer

ATARI ST - AMIGA - SPECTRUM - C64 - CPC - PC

Relegato a lungo in divisione d'onore, l'ST accede finalmente alla prima divisione della Lega calcio con una simulazione di football realmente degna di questo nome.

Microprose Realizzazione: Sensible Software.

Il calcio italiano si comporta bene, è un fatto ormai assodato. Ciò che non va affatto bene, in genere, è il football su ST. Noi siamo costernati di fronte agli incontri insignificanti approdati sui nostri 16 bit. Non potendo certo accusare la Federazione, ci si chiede quali siano le cause di questo problema: incompetenza degli editori? Programmatori sotto pagati? Viene persino da domandarsi se nessuno abbia mai avuto l'idea di chiedere la consulenza di qualche famoso calciatore, perché possa salvarci da questa situazione producendo un programma di calcio degno di questo nome. Ora i match si susseguono in redazione e noi saremo certamente pronti per disputare la prossima Coppa del Mondo. Microprose, che ci aveva abituati a simulatori di guerra di qualità, debutta brillantemente nel campo dello sport con questo programma appassionante. E' possibile giocare a due, o affrontare il computer ed anche organizzare una competizione alla quale possono partecipare 16 giocatori. La possibilità di salvaguardare il gioco è particolarmente utile in

Si parte, pronti al calcio d'avvio?

Partite rapide

quest'ultimo caso. Gli incontri, che oppongono due squadre di undici giocatori, rispettano le regole della Federazione internazionale di calcio. L'azione è vista da sopra ed il campo scorre in scrolling multi-direzionale. La grafica è molto gradevole e l'animazione tanto rapida quanto precisa. Voi avete accesso ad ogni tipo di tiro ed è anche possibile rinviare la palla dietro o sopra la vostra testa. Microprose Soccer vi offre la possibilità di modificare la maggior parte dei parametri di gioco. Si resta piacevolmente sorpresi dal realismo di questo programma, che arriva persino a tener conto delle variazioni climatiche. Infatti, il tempo può cambiare per un temporale nel corso della partita e, quando piove, i vostri giocatori hanno la tendenza a scivolare sull'erba bagnata. Un programma di football d'un tal livello di qualità fa apparire ancora più ridicoli quelli che l'hanno preceduto. Ma Microprose ha fatto ancora di più, offrendo un'altra variante. Infatti, questo programma si compone di due giochi molto diversi e che si caricano separatamente: un football classico e un football che oppone due squadre di sei giocatori su un campo molto più piccolo, circondato da un muro di plexiglas di due metri e cinquanta. Le dimensioni del campo, il fatto che la palla non esca mai dal rettangolo di gioco, hanno per effetto di permettere partite rapide ed appassionanti. La realizzazione di questo programma è irreprensibile, con una buona grafica ed uno scrolling multidirezionale fluido, come si vorrebbe vedere più spesso su ST. Benché non manchi di realismo, Microprose Soccer offre un football meno tecnico di quello di Kick Off, ciò che perde su questo piano, lo riguadagna largamente a livello di interesse ludico. Microprose Soccer è "IL" programma di calcio su ST. Un must!

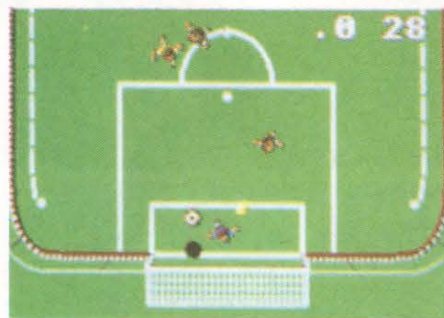
C.T.

Tipo	*Azione*
Interesse	*18*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Note

L'ST ha delle chance, poiché dopo una lunga penuria di buoni soft di football, ecco che ne appaiono due allo stesso tempo. Un buon consiglio: acquistateli tutti e due!

M.B.

Microprose Soccer è un eccellente gioco di football. La rappresentazione vista da sopra con impressione di rilievo è ben resa. La animazione è molto fluida e rapida e gli effetti sonori eccellenti. Un gioco che non riuscirete facilmente a lasciare, soprattutto se giocato a due.

E.F.

Football indoor

Kick Off

ATARI ST

Ecco una seconda simulazione di calcio su ST. Ma questa, più professionale, si rivolge ai puristi. C'è tutto: allenamento, strategia e tecnica, ripartizione dei ruoli e persino la pioggia!

Titus. Autore: Anco.

Ci sono cose incomprensibili nel mondo del micro: è così che dalla apparizione dei computer 16 bit non avevamo ancora avuto il piacere d'avere un buon gioco di football. Tutti i tentativi sembravano aver condotto a dei fiaschi (o quasi), ciò essendo dovuto, in generale, ad una mancanza di cura a livello tecnico o d'ergonomia. Questa lacuna sembra tanto più incredibile, in quanto le stesse macchine offrono eccellenti giochi di rugby (Advenced Rugby Simulator) o di football futurista (Speedball) e gli algoritmi utilizzati in questi soft non presentano alcun criterio d'incompatibilità con i giochi di football e potrebbero dunque

Presentazione delle squadre

Un gioco dove la tecnica compete col realismo

Fuorigioco

essere loro adattati perfettamente. Kick Off è quindi giustamente citato, poiché senza dubbio rappresenta il miglior soft di calcio su ST. Sappiate subito che disponete di diverse opzioni. Il soft permette, infatti, di svolgere degli allenamenti coi componenti della vostra squadra, al fine di prendere familiarità con la gestione del pallone; potete anche praticare il tiro a rete nel quadro dell'allenamento alle punizioni, partecipare a un campionato scaglionato in quattordici settimane o fare una semplice partita contro un amico o il computer. Vi sono proposti livelli molto diversi: dall'equipe internazionale a quella di giocatori dilettanti. Voi potrete così crearvi degli handicap (se siete molto forti), scegliendo una squadra di juniores per affrontare un'equipe internazionale. Il soft vi permette di fornire alla vostra squadra una strategia di gioco, grazie alla scelta della ripartizione dei giocatori sul campo. Un'equipe in formazione 4-2-4 sarà molto più diretta verso l'attacco di un'altra che adotterà la formazione 5-3-2, tipicamente difensiva. D'altra parte, dovrete riservare un certo tempo al controllo del pallone, prima di avviare una partita seria. Infatti, contrariamente agli altri programmi di calcio, questo non controlla il pallone come se fosse incollato ai vostri piedi, ciò significa che se rientrate in contatto col pallone, esso non resterà legato nella vostra posizione, se non opererete su di lui delle correzioni di traiettoria. Kick Off dal punto di vista del realismo dispone dell'essenziale delle regole di una partita di calcio. Corner, rinvii, fuori-gioco ed altre penalità, ravvivano con efficacia lo svolgimento delle partite. Per ciò che concerne i corner, potete selezionare con precisione una delle nove zone che costituiscono il punto d'impatto del vostro piede sul pallone al momento del tiro, per avere la traiettoria ideale per penetrare la porta avversaria. Come nelle vere partite di football, vi è possibile "marcare" gli avversari in possesso del pallone. Il programma terrà tuttavia conto delle irregolarità, ammonendovi con un cartoncino giallo o con uno rosso d'espulsione, in caso siate recidivi. L'interfaccia grafica del soft presenta una certa originalità in rapporto ai prodotti precedenti che, molto spesso, utilizzavano un campo visto di lato. Kick Off propone, infatti, una vista dall'alto, in una scala che non permette allo schermo di visualizzare che una piccola parte del campo. Per consentire al giocatore di conservare un'idea chiara della sua posizione, una riproduzione miniaturizzata e nitida del campo e dei giocatori è esposta in alto a sinistra dello schermo. La rappresentazione dei giocatori visti dall'alto è frustrante all'inizio, ma esaminandoli con cura, si possono osservare le gambe, le braccia, calze e scarpe. Le animazioni sono fluide e realistiche. State comunque attenti ai livelli internazionali, perché gli spostamenti diventano così rapidi che risulta difficile vedere il pallone. Piccoli exploit ravvivano il comportamento dei giocatori: l'autore d'un goal manifesta la sua gioia facendo delle capriole (Hugo Sanchez?). Gli effetti sonori sono moderati, ma puntualizzano tutte le fasi importanti del gioco. Senza essere l'ultimo football, questo è uno dei più riusciti su ST.

C.T.

Tipo	*Football*
Interesse	*15*
Animazione	☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Confronto
Peter Beardsley/Kick Off

La gestione avventurosa dei giocatori e le animazioni esitanti di Peter Beardsley's gli impediscono di costituire una vera concorrenza di fronte a Kick Off. Grazie alla sua rapidità, Kick Off permette un gioco molto più istintivo che Peter Beardsley's.

M.B.

The Kristall

ATARI ST - AMIGA

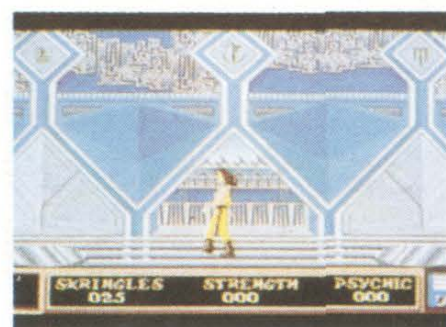
Movimento, azione, ma anche riflessione in un ambiente cosmico ed anacronistico insieme, caratterizzano questo soft.

Addictive. Programmazione: Fissionchip Software.

In tempi immemorabili, l'armonia regnava sulla Terra e nei sette universi del cosmo. Questa pace era dovuta ad un cristallo che

Menù delle diverse specialità

Un corner molto difficile

In direzione della navicella spaziale

rappresentava il simbolo dell'amore e dell'unità. Ma, poiché anche i migliori momenti hanno una fine, la sventura venne sotto le sembianze di Malagar, infame servitore d'Ono l'innominabile, che rubò il meraviglioso cristallo, lasciando libere le forze del caos che si infiltrarono nei sette universi e gli uomini conobbero così l'infelicità. Lo spaventoso Malagar non riuscì tuttavia ad approfittare del suo bottino, poiché il suo ship affondò durante una tempesta magnetica. Tutto l'equipaggio perì ed il cristallo conobbe i tormenti dell'oblio... Fino al giorno in cui un Gran Mistico lo ritrovò ai limiti dell'universo e lo occultò in un nascondiglio segreto chissà dove... La profezia diceva infatti che il cristallo sarebbe rimasto nascosto in un luogo sconosciuto fino a quando qualcuno che ne fosse degno avrebbe ritrovato le sue tracce, per riportarlo là da dove non avrebbe mai dovuto essere tolto, affinché l'armonia tornasse a regnare nei sette universi.
Come potete dubitare, siete voi che rivestite il ruolo di questo individuo eccezionale, nella fattispecie si tratterà di Drancis Frake (un anagramma di Francis Drake, il celebre corsaro). La vostra ricerca ha inizio su uno dei sette pianeti del vostro universo. Come nei giochi d'avventura classici, voi dovrete ispezionare il vostro circondario. Molteplici indizi si celano infatti negli angoli e nei particolari della scena. Rassicuratevi, questo non è un semplice gioco d'avventura, poiché il vostro personaggio si sposta in tempo reale nella scena. Per esaminare un oggetto o prenderne possesso, vi basta utilizzare uno dei tasti funzione. Durante le vostre peregrinazioni, incontrerete un gran numero di personaggi che dialogano tra loro, ed ai quali potrete porre delle domande. Da notare che l'analizzatore di sintassi non ci ha veramente convinto. Un numero inverosimile di luoghi devono essere esaminati. Non stupitevi di vedere un veliero del XVII secolo nello spazio, perché il programma utilizza abbondantemente degli anacronismi, creando un'atmosfera stile "space opera". Dunque, una volta a bordo del vostro ship, simile ad un timoniere di tre secoli fa, voi dovrete tenere la barra, malgrado gli attacchi incessanti di cui siete oggetto. Immonde creature tentano infatti di distruggere il vostro ship. Per difendervi, disponete, oltre che della vostra abilità di timoniere, d'un paio di antichi cannoni che sparano enormi palle. Se riuscite a sopravvivere alle aggressioni interplanetarie, approderete su di un pianeta a vostra scelta, ciò dopo aver viaggiato alla velocità della luce (bisogna provarci, con un veliero!). Paesaggi a volte lussureggianti, altri desertici, si offrono allora al vostro sguardo. State comunque in guardia dai personaggi che incontrate, perché certi sono vendicativi e non esitano a sfidarvi a duello. A questo riguardo, bisogna constatare che le fasi di combattimento alla spada sono molto dure, e possono seriamente intralciare la vostra progressione nel gioco (signori programmatori, siate indulgenti, noi non siamo degli spadaccini). La grafica del soft è bella e rende molto bene l'atmosfera kitsch che gli autori sembra abbiano voluto riprodurre. Le animazioni sono uno dei punti forti del programma, soprattutto per quanto riguarda gli scrolling laterali. Da notare una grossa originalità: il vostro personaggio gestisce perfettamente la profondità della scena. Infatti, quando Drancis Frake va verso il fondo della scena rimpicciolisce, contrariamente agli altri programmi di questo genere, dove i personaggi conservano una dimensione costante, qualunque sia il luogo dove si trovano (Space Quest). Gli effetti sonori sono scarsi, perché, dopo la superba digitalizzazione iniziale, lunghi momenti di silenzio sottolineano la vostra impresa. Malgrado certe lacune, questo programma si inserisce con forza in questa nuova generazione di soft, che abbina generi prima considerati come incompatibili (Quattro dischetti).

M.B.

La taverna del bar della Guerra delle Stelle

Il pianeta è in vista

Tipo	*Adventure/azione*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Datastorm

Uno dei più eccitanti shoot'em-up su 16 bit!

AMIGA

Ecco un soft che vi darà un da fare infernale: non vi lascia un istante di respiro e vi costringe a mobilitare i vostri riflessi e tutta la vostra energia di game-player.

Programmazione: Soren "sodan" Grombech, grafica: Digital dream, musica: Tim Engels.

Datastorm è un rifacimento di Dropzone anche lui clone. Sarebbe come dire che questo programma non brilla per originalità. La grafica è lontana dall'essere così impressionante come quella di Blood Money o R-Type. Si riduce a sprite di piccola taglia che si spostano davanti ad un fondo uniformemente nero. Tutto ciò non sembra affatto impressionante, tuttavia... Accostandosi alla prima partita, si pensa che si tratti d'uno shoot'em-up di serie B, che non apporta niente di nuovo nel genere. Ma accanitevi in una seconda partita, poi in una terza e realizzerete finalmente che Datastorm è un piccolo capolavoro e che avete messo la mano in un ingranaggio infernale. Datastorm è semplicemente lo shoot'em-up più eccitante che si sia mai visto su 16 bit. Il principio di gioco è semplice: voi sorvolate un pianeta a tutta velocità sparando sugli ship nemici per proteggere otto container. Si deve cominciare con l'individuare le caratteristiche di ogni tipo di aggressore: alcuni tentano di impossessarsi dei container, altri si gettano sul vostro ship, altri ancora si dividono in quattro quando vengono toccati, ecc. Il vostro ship è equipaggiato d'un laser (si consiglia d'utilizzare un comando a tiro automatico per una maggiore efficacia) e di alcune bombe che fanno sparire tutti i nemici presenti sullo schermo. Nemici particolarmente pericolosi intervengono in certi livelli: una squadriglia di alieni che occupa la quasi totalità dello schermo, un enorme teschio, un disco volante ed un vascello a forma di piovra. Di fronte ad essi, la sola vostra possibilità di sopravvivere risiede nell'impiego dei diversi schermi protettivi. Si tratta dunque d'un gioco dei più classici, ma i programmatori hanno scelto d'andare contro corrente, privilegiando la rapidità dell'azione piuttosto che la grafica. Ad ogni istante, numerosi sprite attraversano lo schermo a tutta velocità e per lo stress, voi siete sistemati. Un'opzione permette di aumentare la velocità, ma è un suicidio! A volte ci sono tanti sprite che il programma segna un leggero arresto, ma ciò non nuoce all'azione. Questo soft è stato realizzato dai programmatori di Dragon's Lair e di Sword of Sodan, che hanno fondato una nuova società: probabilmente sentiremo parlare ancora di loro. Contrariamente ad altri programmi di questo tipo, non ci sono schemi d'attacco né punti di riferimento, tutto avviene a livello di riflessi. Il gioco ideale per chi ama le forti sensazioni.

C.T.

Tipo......................*Shoot'em-up*
Interesse...................... *17*
Animazione......................☆☆☆☆
Grafica.................. ...☆☆☆☆☆☆
Suono...........................☆☆☆☆☆

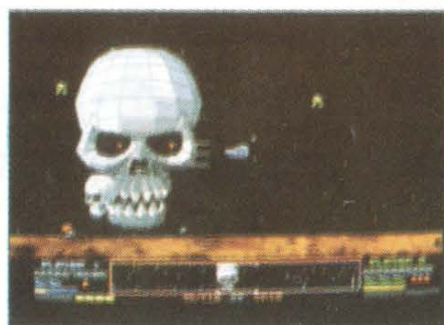
Nota

Uno shoot'em-up/fuoco d'artificio! Un concetto semplice ma spinto all'estremo, un soft veramente riservato ai super allenati. Difficile far meglio nel genere.

M.B.

Recuperate i container

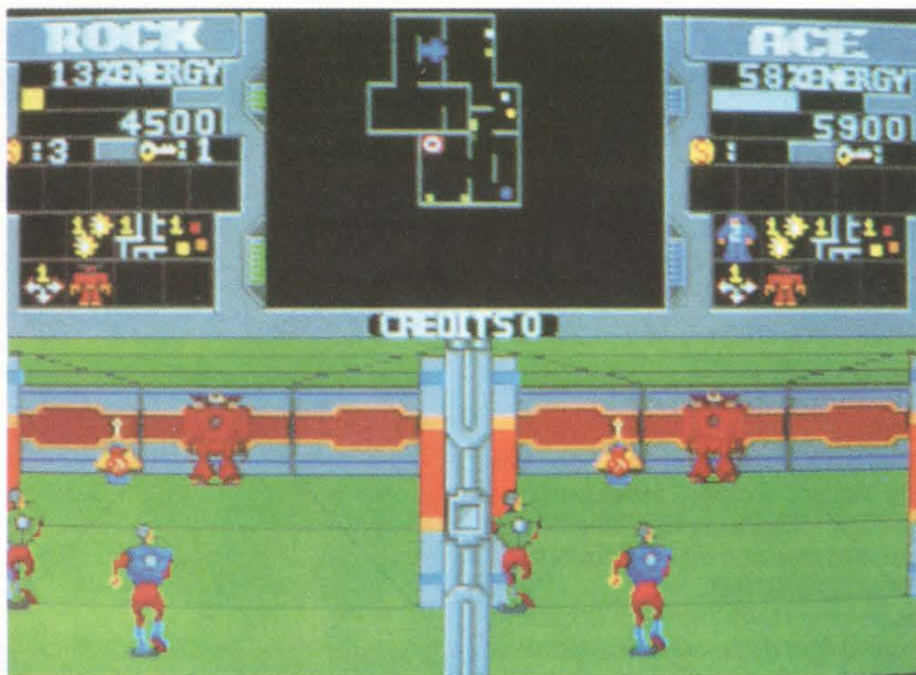
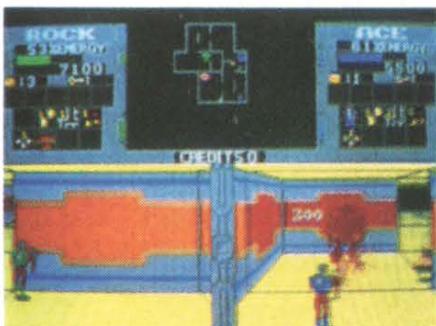
Un vascello-piovra vischioso...

E' il momento d'utilizzare lo scudo

Xybots

ATARI ST - AMIGA - CPC - C64

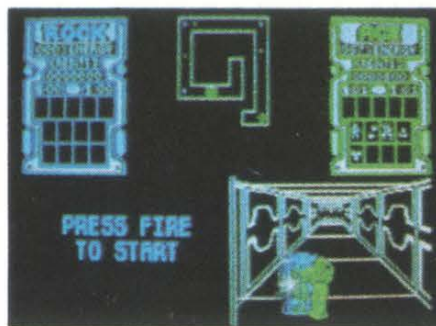
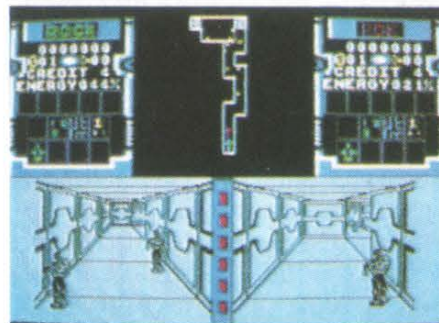
Questo gioco arcade, malgrado le sue qualità, non attirerà più di tanto l'attenzione se non giocato con un partner; gli scontri abituali contro i malvagi diventano situazioni da cui non si può uscire da soli.

Tengen.
Xybots è un gioco arcade divertente da giocare in due simultaneamente. Fortunatamente, la conversione ha saputo conservare tutte le qualità dell'originale. In un lontano futuro, voi affrontate orde di robot nella loro tana. L'azione si svolge nella fortezza nemica che è costituita da un'interminabile serie di labirinti. La parte inferiore dello schermo è divisa in due, in modo che ogni giocatore disponga d'una prospettiva in 3D e, sopra, avete una carta del labirinto nel quale vi spostate, è fondamentale tenerlo sotto controllo, perché vi è indicata la posizione dei guardiani e ciò per evitare sorprese sgradevoli. I vostri nemici sono rapidi, è meglio evitare di capitare naso a naso con uno di loro alla svolta d'un corridoio. Il vostro livello d'energia diminuisce costantemente e vi obbliga a volte a rischiare per guadagnar tempo. Ogni volta che siete colpiti da un tiro nemico, diminuisce ancor più rapidamente. Procedendo, scoprirete delle riserve di energia, delle armi supplementari e delle monete con cui potrete acquistare altri equipaggiamenti in due settori. Come ultima risorsa, potrete utilizzare uno zaper che immobilizzerà i vostri avversari per qualche istante. Ma non fatelo che quando siete bloccati, perché ciò vi fa perdere uno dei vostri crediti. Il bello spirito di squadra sparirà anche completamente nei livelli superiori, dove i giocatori possono colpirsi a vicenda. Unico rimprovero l'assenza di scrolling.

M.B.

Un grande gioco arcade appassionante da giocare a due

Tipo	*Arcade*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Versione Amiga
La versione Amiga è leggermente più difficile. La colonna sonora è più riuscita e comporta interventi vocali, come nel gioco arcade. Uno dei migliori programmi per due giocatori.

C.T.

Versione C64

Tipo	*Arcade*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Versione CPC
Questa versione è molto riuscita, con una buona grafica ed un effetto 3D soddisfacente.

E.F.

Tipo	*Shoot'em-up*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆☆

Versione C64
La versione C64 è la meno riuscita. Mediocre la realizzazione.

Mad Max

Tipo	*Arcade*
Interesse	*12*
Animazione	☆☆☆
Grafica	☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Versione Amiga

Versione CPC

★ HITS ★

Jaws

ATARI ST - C64

In Jaws il brivido è comunque garantito: questo soft non ha nulla di veramente originale, ma se vi coinvolge, sarà per molto tempo.

Un gioco un po' ripetitivo, ma molto vivo nell'azione

Screen 7. Programmazione: Ian Mc Ardle, Robbie Henderson; grafica: Malcom Smith e Mark Eason; musica ed effetti sonori: David Whittaker.

Ecco una delle prime produzioni di una giovane società, Screen 7. Non è un capolavoro di originalità. Tuttavia, il gioco è sufficientemente complesso ed accattivante per figurare fra i "best" del mese. Ispirata direttamente da "Lo Squalo", la storia vi invita a recuperare le diverse parti d'un fucile da sub sul fondo dell'oceano, per poi cacciare il mostro che semina il panico. Questo scenario complesso non è che il pretesto per una partita d'azione/labirinto. Il giocatore deve infatti visitare quattro grotte sottomarine. Rinchiuso nel suo modulo, il sommozzatore controlla lo spostamento della sua imbarcazione ed un tiro laser. Tutto si basa quindi sui due aspetti classici per questo tipo di programma, maneggevolezza del modulo e varietà delle armi e dei nemici. Il battello è in balia delle onde; risultato, il giocatore dovrà incessantemente manipolare il joystick per correggere la sua traiettoria. Dal lato strategia, sarà la varietà e la specificità degli avversari a motivare il combattimento. I quadri si susseguono con salti d'immagine. Ad ogni salto, bisogna realizzare rapidissimamente ciò che rappresenta la scena, individuare i mostri da distruggere, quelli che si trasformano in armi o che si lasciano dietro riserve d'ossigeno, munizioni, bonus, vite supplementari, ecc. Si capisce molto presto che esiste una sola strategia per ogni quadro. Il mezzo per vincere è tracciare un piano dei luoghi precisi ed indicarvi tutte le trappole ed i bonus. Se a Jaws manca un "più" è senza dubbio quello dell'originalità. Tuttavia è molto difficile disfarsi di questa missione, abbandonare la corsa, anche se la riuscita di questa avventura è secondo me eccessivamente difficile. Per concludere, io consiglio questo soft agli appassionati temerari d'azione/strategia classica. Il contesto grafico di Jaws è della stessa vena della sceneggiatura, senza grande originalità, ma sufficientemente preciso per questo tipo di missione. Gli effetti sonori sono semplici ma rispettano perfettamente l'ambiente acquatico del gioco.

M.B.

Tipo	*Azione/Strategia*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Versione Commodore 64

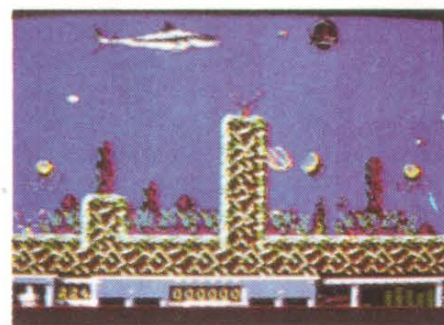
Un po' meno dettagliata nella presentazione delle prove, questa versione resta comunque molto convincente e sempre complessa da vincere. La gestione dell'imbarcazione è d'una precisione senza fallo. Da notare infine la colonna sonora, veramente riuscita per un C64.

C.T.

Tipo	*Azione/Strategia*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Preparativi prima dell'immersione

Impossibile uccidere lo squalo ora...

Bella la grafica su C64

3D Pool

ATARI ST - CPC - MSX - AMIGA

Questo soft riesce a rinnovare l'interesse per il classico gioco del biliardo, con una gestione quasi istintiva del gioco stesso.

3D Pool utilizza le spettacolari tecniche della 3D a superfici piene

Firebird. Autore: Orlando M. Pilchard.
Siamo certamente in presenza di quanto c'è di meglio su micro relativamente al gioco del biliardo. Il gioco si presenta con un tavolo di sei buche, sul quale sono riunite 15 palle più una da stecca. Per rendere il tutto più complicato, il soft rispetta scrupolosamente la regola della palla 8. Gli specialisti ci si riconosceranno, gli altri, per ben impadronirsi del gioco dovranno leggersi attentamente le istruzioni. Vi sono proposte diverse opzioni; disponete d'un modo torneo che, mediante eliminazioni successive, vi condurrà ad affrontare la versione informatica del campione europeo di biliardo, Joe Maltese oppure, nel modo a due giocatori, un amico. Gradita la presenza d'un programma d'allenamento per familiarizzare col gioco. Alcuni apprezzeranno la presenza d'un modo editore, che consente di piazzare le palle a vostro piacere, grazie al mouse. Dobbiamo sottolineare che il gioco ne fa un uso notevole, poiché tutte le opzioni sono accessibili grazie a questa interfaccia. L'aspetto più spettacolare del gioco è senza dubbio dovuto al modo 3D a superfici piene e alla visualizzazione in tempo reale. Ciò consente un approccio quasi istintivo. Voi potete, infatti, con l'aiuto del vostro mouse, occupare un punto qualsiasi dello spazio e scegliere la prospettiva più adeguata. Volete "zoomare" su una partita di biliardo? Basta far scivolare il mouse in avanti per veder ingrandire progressivamente la porzione di schermo che vi interessa. Non avete più bisogno della stecca, perché secondo la prospettiva che adottate, il vostro occhio e la palla bianca formano i due punti d'una retta che costituisce una stecca virtuale. Gli effetti sonori del programma sono sobri ma efficaci. Da notare la presenza in opzione di applausi digitalizzati, un programma eccezionale! Dischetti Firebird.

Un impressionante effetto zoom...

Steve Davis World Snooker (ST)

M.B.

Tipo	*Biliardo*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Grafica meno dettagliata per il CPC

Versione CPC
La versione CPC soffre inevitabilmente dei limiti della macchina. La grafica è molto approssimativa e l'animazione molto meno fluida che sull'Atari. Tuttavia, 3D Pool per le sue qualità è senza dubbio il più spettacolare biliardo su CPC.

Mad. Max

Confronto
Steve Davis World Snooker/ Biliard Simulator: Steve Davis World non può in alcun modo rivaleggare con 3D Pool dal punto di vista grafico. Ciò nonostante, il realismo delle traiettorie e la qualità degli effetti ne fanno il miglior biliardo 2D, anche se Billiard Simulator non consente rotazioni tanto rapide e fluide come 3D Pool. In ciò che concerne gli effetti delle palle, questo programma sorpassa nettamente Billiard Simulator.

E.F.

Presentazione di Hard Drivin con una visione d'insieme dei percorsi da effettuare

Rispettate i limiti di velocità

Se siete qui, vuol dire che siete riusciti a superare il ponte che vi sovrasta

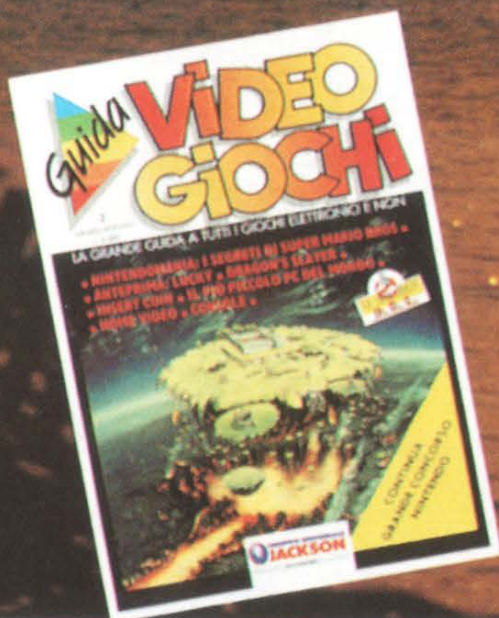
Hard Drivin

CONSOLE ATARI

Prost e Senna devono stare attenti: ci sono dei rivali che spuntano e prosperano nelle sale giochi! Hard Drivin, un vero simulatore di guida con sedile, volante, leva del cambio e i tre pedali familiari ai piloti, vi trascina su un circuito ad alta velocità o su una pista per cascatori emuli di Colt Sievers!

I giochi arcade arrivano in modo molto irregolare. Per parecchi mesi non si vede gran che e poi di colpo arrivano le novità. Purtroppo ci è impossibile presentarvi queste piccole meraviglie tutte in una volta. Nell'attesa dei prossimi game, ammirate dunque Hard Drivin della Atari Games. L'Atari Games è da molto tempo lo specialista di corse automobilistiche da Pole Position a Final Lap, ma questa volta ha superato se stesso. Infatti, questo programma è, in origine, un vero simulatore di guida, ma l'Atari Games si è resa conto del suo potenziale nelle sale arcade. Il percorso di base è stato conservato, ma ne è stato aggiunto un altro, ben più acrobatico. Hard Drivin si presenta sotto forma d'una cabina rivoluzionaria, con sedile regolabile, volante, una vera leva del cambio, pedali della frizione, del freno, dell'accelaratore e perfino la chiave dell'accensione: impossibile farlo più realistico! Ci si sistema comodamente, si scalano un po' le marce per provare, si gira la chiave, si mette in prima e via! E' meglio procedere tranquillamente, il tempo di familiarizzare con il veicolo, perché il volante è molto sensibile ed è facile uscire di strada e ritrovarvi nel bel mezzo di un campo. Si arriva presto ad un bivio: a sinistra c'è il percorso di velocità e a destra il circuito acrobatico. Nel primo bisogna spingere rispettando i cartelli del limite di velocità se non ci si vuole schiantare in qualche curva. Nel circuito acrobatico, bsogna saltare su un ponte o fare un giro della morte ed anche qui la velocità del veicolo è determinante. Tutto ciò è molto realistico e l'immagine è ricalcolata ad ogni istante in modo che si può anche dimenticare la strada. I tecnici mi hanno spiegato a lungo questo problema e mi hanno convinto, ma, ripensandoci, non sono più certo d'aver capito. Poco importante, credetemi sulla parola: è tecnicamente molto forte! Quando vi capita un incidente, una funzione replay ve ne mostra lo svolgimento sotto un'altra angolazione, molto spettacolare! Hard Drivin è comunque un gran programma. La Tengen ne sta preparando la versione su micro e le auguriamo di avere successo, ma non sarà facile.

M.B.

GUIDA VIDEOGIOCHI E IL CLUB MED TI PORTANO ALLE MAURITIUS

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1989-1990

FAVOLOSO CONCORSO ABBONAMENTI

La Pointe aux Canonniers l'oceano indiano dal profumo inebriante, un villaggio dalle innumerevoli proposte.

La Caravèlle nel mar dei Caraibi sport marini e il "savoir faire" del Club.

Kemer i siti più rinomati della costa turchese, gli sport più simpatici per una vacanza.

Un concorso davvero speciale quello che il GRUPPO EDITORIALE JACKSON ha voluto riservare quest'anno a tutti i propri abbonati. Naturalmente anche i premi in palio sono speciali. Eccoli: **1° PREMIO**: sei giorni alle Mauritius, viaggio e soggiorno per due persone a La Pointe aux Canonniers. **2° PREMIO**: una settimana ai Caraibi, viaggio e soggiorno per due persone a La Caravèlle. **3° PREMIO**: una settimana in Turchia, viaggio e soggiorno per due persone a Kemer. Tutti organizzati e offerti dal Club Med. In più **100 praticissimi raccoglitori** per floppy disk da 3 1/2" **e altri 100** raccoglitori da 5 1/4", tutti realizzati dalla MEE di Milano. Per partecipare al concorso è sufficiente abbonarsi o rinnovare il proprio abbonamento anche a una sola delle riviste Jackson. Tutto qui. E per vincere basta un pizzico di fortuna.

Club Med

1 Il Gruppo Editoriale Jackson S.p.A. promuove un concorso a premi in occasione della campagna abbonamenti 1989/1990.
2 Per partecipare è sufficiente sottoscrivere, entro il 31/3/1990, un abbonamento a una delle 25 riviste Jackson.
3 Sono previsti 203 premi da sorteggiare fra tutti gli abbonati: primo premio: 6 giorni alle Mauritius, viaggio e soggiorno per due persone ospiti del Club Med.
Secondo premio: viaggio e soggiorno di una settimana, per due persone, ai Caraibi ospiti del Club Med.
Terzo premio: viaggio e soggiorno di una settimana per due persone in Turchia, ospiti del Club Med.
Gli altri 200 premi consistono, rispettivamente, in: 100 raccoglitori per floppy disk da 3 1/2" e 100 raccoglitori per floppy disk da 5 1/4" prodotti e offerti da MEE Milano.
4 Ai fini dell'estrazione, i nominativi degli abbonati a più riviste

CAMPAGNA ABBON

ABBONAMENTO RICCO DI VANTAGGI ESCLUSIVI

Quest'anno l'abbonamento alle riviste Jackson è particolarmente ricco di privilegi, tutti cumulabili! Intanto il Servizio Abbonati, potenziato, che consente a tutti i precedenti abbonati il rinnovo dell'abbonamento attraverso una semplice telefonata al numero 02/69.48.490. Poi la favolosa Jackson Card '90, nuova, unica e sempre più preziosa. Infatti, ogni titolare Jackson Card ha diritto a:

- sconti speciali su tutti gli acquisti effettuati presso gli esercizi convenzionati*: American Contourella, Coeco, Commodore, Galtrucco, GBC, Jolly Hotels, Misco, SAI, Salmoiraghi-Viganò, Singer e tanti altri negozi e marche che, via via, stanno aderendo all'iniziativa;
- sconto del 10%, per tutta la durata dell'abbonamento, sull'acquisto di libri Jackson presso tutte le librerie fiduciarie*;
- invio gratuito della rivista bimestrale Jackson Preview Magazine, per tutto l'anno;
- invio gratuito del catalogo libri Jackson;
- buono acquisto speciale di 15.000 lire sul primo ordine di libri Jackson effettuato, per corrispondenza direttamente presso l'editore e negli stand Jackson in tutte le fiere specializzate.

RINNOVO TELEFONICO DELL'ABBONAMENTO

Questa iniziativa è riservata a tutti i precedenti abbonati che possono, con una semplice telefonata, rinnovare il proprio abbonamento, o scegliere nuove testate

Ogni martedì, mercoledì e giovedì dalle 14.30 alle 17.30

02/69.48.490

* Trovate l'elenco completo di tutti i punti vendita su Jackson Preview Magazine.

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

vengono inseriti una volta per ciascun abbonamento sottoscritto.

5 L'estrazione dei 203 premi in palio avrà luogo presso la sede del Gruppo Editoriale Jackson entro e non oltre il 31/5/1990.

6 A estrazione avvenuta, l'elenco degli abbonati estratti sarà pubblicato su almeno 10 riviste edite da Jackson. La vincita sarà inoltre notificata agli interessati mediante invio di lettera raccomandata.

7 I premi saranno messi a disposizione degli aventi diritto entro 30 giorni dalla data dell'estrazione eccezion fatta per i primi tre premi. I tre viaggi soggiorno dovranno essere effettuati, compatibilmente con la disponibilità dello sponsor nel periodo dal 25/6/1990 al 31/12/1990, con un preavviso non inferiore a 25 giorni.

8 I dipendenti, familiari e collaboratori del Gruppo Editoriale Jackson sono esclusi dal concorso.

AMENTI 1989-1990

...E TANTI RISPARMI LUNGHI UN ANNO

Tutti gli abbonati alle riviste Jackson possono contare su un risparmio addirittura doppio: lo sconto speciale sul prezzo di copertina delle riviste e il prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento.

SUPERREGALO

Per un anno intero EO News settimanale di elettronica, in regalo a chi si abbona a una di queste riviste:

Elettronica Oggi
Automazione Oggi
Strumentazione e Misure Oggi
Meccanica Oggi
Fare Elettronica

SUPERREGALO

Chi sceglie invece un abbonamento a:

Informatica Oggi
Bit
PC Software
PC Games
3 1/2" Software
PC Magazine
PC Floppy
Computer Grafica & Desktop Publishing
NTE Compuscuola
Trasmissione Dati e Telecomunicazioni

riceverà in omaggio, per tutto l'anno, Informatica Oggi Settimanale.

Poi, insieme all'informazione e all'aggiornamento costante, chi si abbona ha diritto anche a "superregali" davvero esclusivi.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

TARIFFE ABBONAMENTO JACKSON '89-'90

RIVISTA	NUMERI ANNO	TARIFFA ABBONAMENTO
BIT	11	L.53.000 anziché L. 66.000
PC Magazine	11	L.52.000 anziché L. 66.000
PC Floppy	11	L.105.500 anziché L.132.000
Informatica Oggi	11	L.52.500 anziché L. 66.000
Infomatica Oggi Sett.	40	L.32.000 anziché L. 40.000
Trasmissione Dati e Tel.	11	L.51.500 anziché L. 66.000
Computergrafica & DTP	11	L.51.000 anziché L. 66.000
NTE Compuscuola	10	L.33.000 anziché L. 44.000
Elettronica Oggi	20	L.112.000 anziché L.140.000
Automazione Oggi	20	L.80.000 anziché 100.000
EO News Settimanale	40	L.32.500 anziché L. 40.000
Strumentazione e Mis. Oggi	11	L.53.500 anziché L. 66.000
Meccanica Oggi	11	L.61.500 anziché L. 77.000
Media Production	11	L.62.000 anziché L. 77.000
Strumenti Musicali	11	L.50.500 anziché L. 66.000
Watt	20	L.31.500 anziché L. 40.000
Fare Elettronica	12	L.58.000 anziché L. 72.000
Amiga Magazine (Disk)	11	L.123.500 anziché L. 154.000
Super Commodore (Disk)	11	L.110.000 anziché L. 137.500
Super Commodore (Tape)	11	L.75.000 anziché L. 93.500
PC Software 5 1/4	11	L.106.000 anziché L. 132.000
PC Software 3 1/2	11	L.132.000 anziché L. 165.000
PC Games 5 1/4	11	L.124.000 anziché L. 154.000
PC Games 3 1/2	11	L.132.500 anziché L. 165.000
Guida Videogiochi	11	L.31.000 anziché L. 38.500

ABBONARSI E' FACILE!

Potete utilizzare il modulo di conto corrente postale già predisposto oppure la speciale cartolina che trovate inseriti in questa rivista.

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1989-1990

BURGER TIME

Tra i videogiochi considerati pietre miliari, Burgher Time è sicuramente un capostipite. Tra i suoi successori, ricordiamo Chucky Eggs e l'arcinoto (e ancora attuale) Burgher Chase.
Presentato in Italia nel secondo semestre dell'83 dalla Mattel Electronics, Burgher Time ha stupito tutti per la sua originalità e la sua giocabilità.

Mattel Electronics
presents
BurgerTime!
©1982 Mattel
©1982 Data East

Ecco un breve revival di quello straordinario game.

IL GIOCO

Il protagonista del gioco è un simpaticissimo cuoco miniaturizzato all'interno di un forno scaldavivande composto da griglie, ripiani e scale che delimitano un vero e proprio labirinto a sviluppo verticale. Su ciascun ripiano è posto uno degli ingredienti che compongono un appetitoso hamburger: pane, carne, insalata e pomodoro. Il problema di *Peter Pepper*, il nostro piccolo chef, è di far cadere tutte le parti del gustoso sandwich sul fondo del forno, fino a terminare lo schermo completando, ovviamente, tutti gli hamburger. L'operazione è tormentata dall'inizio alla fine da simpaticissimi nemici con le fattezze di uova, wurstel e cetrioli: riuscire a chiuderli nei panini che si debbono formare significa raggranellare un bel numero di punti, ma farsi cogliere alla sprovvista può rivelarsi assai pericoloso perché saranno prontissimi a fare di *Pepper* una prelibata preda, specialmente se sarà sprovvisto della dose di pepe, elemento necessario per uscire anche dalle più disperate situazioni.

TM
C64 CASS. Lit. 18.000
DISCO Lit. 21.000
AMIGA Lit. 29.000
PRESTO DISPONIBILE
ANCHE PER ALTRI FORMATI

BATMAN
BATMAN
BATMAN
ocean

HI-SCORE
Gallery

Ecco tre ragazzi che hanno inviato la loro foto assieme a quella della schermata col punteggio record da loro ottenuto in alcuni tra i più popolari games.
E' l'occasione che attendevamo per creare una nuova, divertente rubrica.
D'ora in poi questa pagina sarà lo specchio delle vostre imprese.
Come partecipare?
E' necessario inviare in busta chiusa quanto segue:

- ✰ *nome, cognome, indirizzo*
- ✰ *titolo a cui il punteggio record si riferisce*
- ✰ *computer sul quale è stato perseguito*
- ✰ *una propria foto*
- ✰ *una foto della schermata nella quale risulti ben visibile il punteggio raggiunto.*

Sono idonee anche fotografie scattate con Polaroid, purché ben chiare e nitide.
Le buste devono essere inviate a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Rosellini, 12
20124 Milano

Danilo V. - Borgofranco (TO)
Buggy Boy (C64) **101000 pt**

Christian F. - Lissone (MI)
Dragon Ninja (CPC) **900000 pt**

Simone N. - Pisa
Barbarian II (Atari ST) **44200 pt**

☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

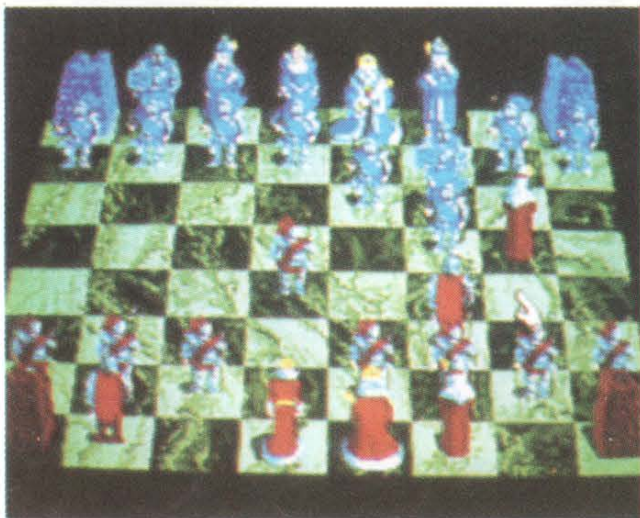
Altered Beast

Console Sega

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Per gli amanti dei misteri e del brivido, sicuramente questo soft è un buon investimento! Questa, infatti, è la versione del celebre gioco arcade della Sega, dove affrontate creature diaboliche e dall'aspetto non certo invitante, quali: morti viventi che escono dalla terra (che sia tornato il Baron Samedi) o uomini decapitati. In questo ambiente, rilassante e simpatico (si fa per dire!), voi massacrate allegramente i vostri aggressori a pugni e calci. Una palla blu appare quando abbattete un lupo a due teste; raccoglietela rapidamente prima che scompaia. La prima vi darà una muscolatura degna di Schwartzenegger, mentre, la seconda vi trasformerà in lupo mannaro o in mostri differenti e più o meno orribili e potenti, a seconda del livello di gioco. Altered Beast è un beat-them-up davvero spettacolare, ma si deve purtroppo rilevare che le collisioni tra gli sprites non hanno la precisione solita delle cartucce Sega. Comunque, a parte questo difetto (non eccessivamente grave) dell'animazione, il gioco mantiene intatta la buona qualità della grafica e degli effetti sonori, eccezionalmente appropriati all'ambiente. (Cartuccia Sega)

Battle Chess

C64, PC, Amiga, ST

GENERE	SCACCHI	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	29000-59000

Battle Chess è ora disponibile su ST. La grafica è molto simile a quella della versione per Amiga, tranne per le sfumature di colore che sono, su ST, meno raffinate. Ciò tuttavia non è particolarmente rilevante e non toglie niente alla bellezza del gioco che presenta i pezzi degli scacchi in rilievo, e rivelano l'elevata qualità della realizzazione. L'animazione ed il suono digitalizzati sono identici, cioè di ottima qualità. Anche dopo aver usato a lungo il programma, si rimane ancora affascinati dai combattimenti dei pezzi, tutti diversi tra loro. Non fate però conto su Battle Chess per imparare a giocare da maestri. Infatti, non c'è la biblioteca d'apertura e il programma fa degli errori grossolani anche al livello alto, finendo poi per rivelarsi un avversario pietoso in finale di partita. Dal punto di vista della scenografia, non certo dalla difficoltà del gioco, si rivela effettivamente senza uguali e dovrebbe far parte di ogni biblioteca di programmi.
Ricordiamo che sebbene abbastanza stimolante per i neofiti, non può davvero essere impiegato da un esperto del gioco degli scacchi per mantenersi in allenamento. (Dischetto Interplay)

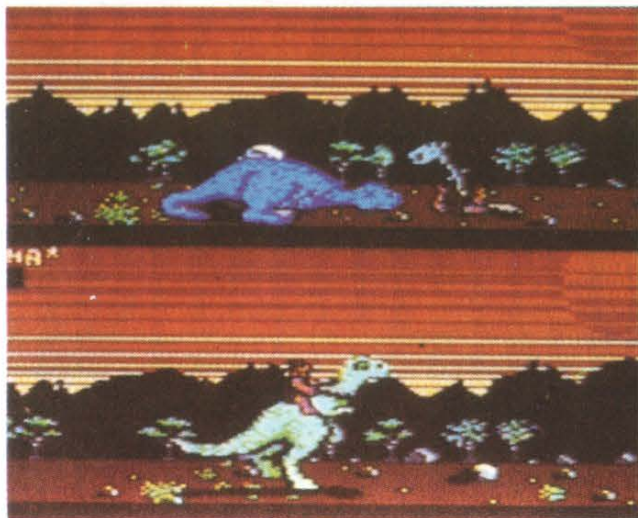
Butcher Hill

Amiga, C64, Spectrum

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	29000

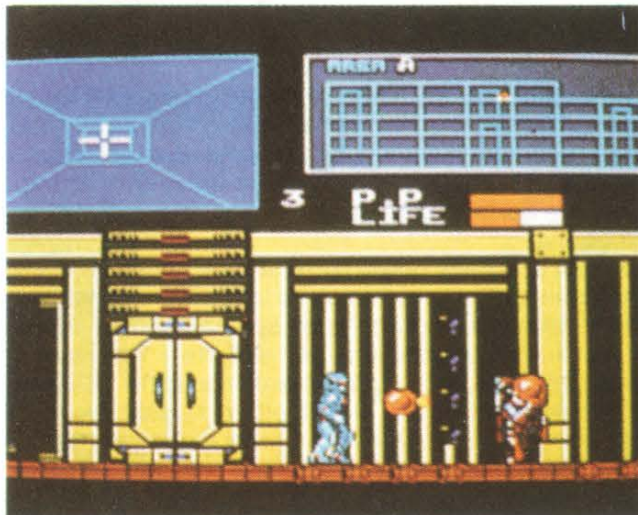
Con Butcher Hill, vi trovate a fare un balzo indietro nel tempo, non troppo vicino ma neanche troppo lontano dai nostri giorni! Siete piombato in pieno svolgimento della guerra del Vietnam, e avete il compito di liberare dei soldati prigionieri dei Vietcong, vostri mortali nemici. Per prima cosa risalite un fiume in dinghy, poi attraversate la giungla e infine attaccate la base di Butcher Hill per liberare i vostri compagni dalle mani dei nemici. Il primo livello ricorda Live and Let Die, il secondo assomiglia a Platoon e il terzo è una variante di Operation Wolf. Non si può dunque dire che questo programma brilli per la sua originalità (un po' spizzichi e bocconi), ma i diversi livelli sono variati quanto basta a mantenere vivo l'interesse del gioco e, d'altra parte i Vietcong non hanno intenzione di starsene con le mani in mano. Anche l'adattamento su Spectrum di Butcher Hill è piuttosto mediocre. Certo, il colore è presente, ma la grafica dei diversi elementi è piuttosto confusa e lo scrolling dello scenario è frammentario. Una musichetta accompagna il gioco, ma i rumori dell'azione sono rari. (Cassetta Gremlin)

Caveman Hugh-Lympics

C64, PC

GENERE	MULTIPROVA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	25000-55000

Caveman Hugh-Lympics esce dai canoni consueti, una vera boccata di ossigeno per chi è ormai annoiato da tutto. Questo originale multiprova vi trasporta in un passato del tutto immaginario e vi propone di partecipare ai giochi olimpici preistorici. Ci si diverte davvero parecchio nel corso delle sei prove, a dir poco fuori dal comune, che dovete affrontare.
Bisogna, per esempio, afferrare un compagno per i piedi per lanciarlo il più lontano possibile oppure uccidersi a colpi di clava. La prova più divertente è senza dubbio quella in cui si deve accendere un fuoco strofinando due schegge di selce, tanto più che si ha la possibilità di assestare un bel colpo di clava sulla testa del proprio avversario per fargli perdere tempo prezioso. Un programma molto buffo che beneficia di una realizzazione eccellente, con una buona se non addirittura ottima grafica farcita di humor.
Buona anche l'animazione, ma gli effetti sonori avrebbero potuti essere migliori.
(Due dischetti Electronic Arts)

Cyborg Hunter

Console Sega

GENER	ARCADE/ADV.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Cyborg Hunter, un cacciatore di taglie del futuro, ha il compito di attaccare il rifugio di una temibile banda di Cyborg, ma soprattutto, trovare il modo di eliminarli. Voi impersonate Hunter e dovete esplorare ogni angolo della fortezza nemica affrontando i numerosi guardiani che ne percorrono i corridoi e, certamente, non molto ben disposti nei vostri confronti. All'inizio, quando andate alle ricerca dei cyborg, non disponete che dei svostri pugni per sbarazzarsi degli aggressori, ma, in seguito, potrete procurarvi diverse armi.
Cyborg Hunter è un buon gioco arcade/adventure e si inserisce sulla linea di Zillion. Gli appassionati del genere saranno sedotti dalle dimensioni della fortezza, la cui esplorazione non diviene mai monotona grazie alle buone scene di combattimento. La realizzazione del gioco è stata ben curata dai programmatori: di ottimo livello la grafica e altrettanto si può dire degli effetti sonori che fanno da sottofondo all'avventura; soddisfacente anche l'animazione. Un buon gioco nel complesso.
(Cartuccia Sega)

Dark Side

CPC, PC, C64, Spectrum, ST

GENERE	STRATEGIA/AZ.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	12000-39000

Dark Side riprende lo stesso principio di gioco di Driller. Voi dovete distruggere i sistemi di accumulo di energia (ECD) prima che essi attivino il trasmettitore di particelle. A questo fine, voi disponete di un ben equipaggiato veicolo di superficie e di una tuta di volo per aver accesso ad alcuni luoghi. Gli ECD sono disposti a rete e il vostro sparo non avrà alcun effetto se l'ECD puntato è collegato ad altri due in attività. Il tempo ha un'importanza capitale e ciascun ECD distrutto vi lascerà un intervallo supplementare. Dovrete evitare i plexor (una specie di rudimentali tank), utilizzare le zone di teletrasporto, ricaricare per tempo il vostro scudo protettivo e risolvere alcuni altri problemi. La realizzazione è di qualità elevata: gestione al mouse, grafica 3D a superfici piene, animazione fluida e suoni elaborati. Un eccellente e difficile gioco di strategia e d'azione. La versione per Amiga non si discosta dalla precedente: si nota un'unica differenza: uno schermo di gioco leggermente più ampio(Dischetto Incentive)

Dejà Vu II

ST, Amiga, Macintosh

GENERE	ADVENTURE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	49000-99000

L'Icom Simulation è fin qui riuscita a non fare passi falsi nel campo dei giochi adventure su 16/32 bit. E Deja' Vu II non smentirà questa reputazione. Dopo aver ritrovato la memoria e dimostrato la vostra innocenza nell'assassinio di Joey Siegel, voi pensavate di avere finalmente un po' di pace. Errore: Tony Malone, un capobanda di Las Vegas a cui Siegel doveva una piccola fortuna, vi dà 24 ore per ritrovare questo denaro. Altrimenti, attenti a Stogie, il suo tirapiedi. In breve, tutto va male! All'inizio si è un po' delusi: il tema è troppo simile al primo episodio e sembra "fare acqua" un po' dovunque. Ma a poco a poco si scopre che chi ha realizzato gli scenari è riuscito a rinnovarli. Nel casinò il modo di vincere è completamente nuovo e anche a Chicago gli enigmi cambiano. Come sempre presso la Icom, il gioco è completamente controllato dal mouse e la realizzazione è molto soddisfacente. La grafica è raffinata, l'animazione ambiziosa e le digitalizzazioni sonore appropriate. In poche parole un gioco appassionante, molto più difficile del precedente. (Dischetto Mindscape)

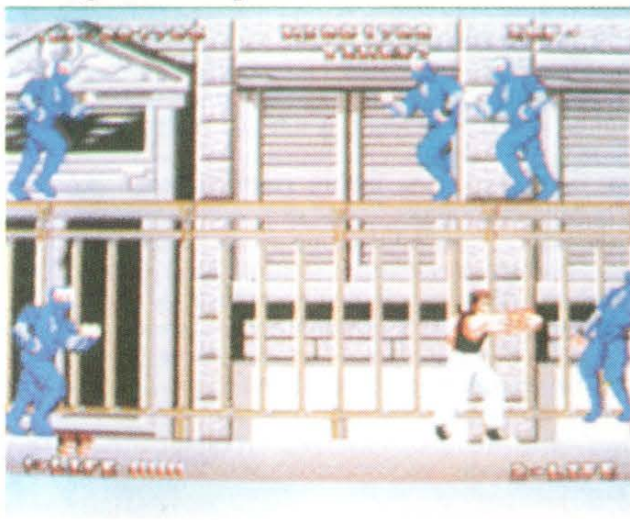
Dominator

C64, Amiga

GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	21000-39000

Questo primo shoot'em-up della System 3, vi propone di affrontare sia scene con scrolling verticale che con scrolling orizzontale, mettendo a dura prova i vostri riflessi.
Ma non è sufficiente sparare in fretta e mirare giusto, per riuscire a superare i vari livelli, bisogna anche pilotare il proprio vascello con molta attenzione, in quanto, sia che andiate avanti oppure in alto, sarete condizionati nei movimenti dagli stretti e tortuosi passaggi, mentre dei tentacoli cercano in ogni modo di afferrarvi per distruggervi.
Per quanto poco originale, questo programma beneficia di una realizzazione senza difetti: ottima tanto la grafica quanto l'animazione e di elevato livello anche gli splendidi effetti sonori. Dominator ha tutto quanto serve per sedurre i veterani dei combattimenti galattici, ma i principianti rischiano di venire esclusi dall'elevatissimo livello di difficoltà di questo programma, che non permetterà certamente a molti di arrivare rapidamente a portare a compimento la missione proposta.
(Dischetto System 3)

Dragon Ninja

Amiga, ST

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	39000

L'adattamento di questo gioco arcade è notevole per la sua fedeltà rispetto all'originale, come pure per la qualità della grafica che mostra sprites di dimensioni piuttosto grandi.
Abbastanza soddisfacente anche il livello di qualità dell'animazione e, possiamo tranquillamente affermare, molto ben realizzati anche gli effetti sonori.
Ci si lascia subito prendere dal gioco e le partite a due sono davvero appassionanti e permettono di dedicarsi a lunghe sfide senza che vi sia alcun pericolo di annoiarsi.
L'azione è decisamente più rapida che su ST, ma in compenso si ritrova lo stesso difetto nella gestione dei personaggi. In effetti è praticamente impossibile saltare in avanti, cosa che provoca la perdita di molte vite nell'episodio del camion, come anche in quello del treno, prima che si riesca a capire come fare per districarsi nella difficile situazione.
Davvero un peccato, poiché se si eliminasse questo difetto Dragon Ninja sarebbe un vero gioiello.
(Dischetto Ocean)

Explora II

Amiga

GENERE	ADVENTURE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Questa superba avventura vi conduce attraverso il tempo e vi pone in situazioni tanto diverse quanto logicamente collegate tra loro. Explora II in versione Amiga offre al giocatore un contesto sonoro e grafico di elevata qualità. I quadri sono animati, sintesi vocali vivacizzano le diverse fasi del gioco. La maneggevolezza del soft è molto apprezzabile. Tutti i comandi vengono dati con il mouse e il giocatore, per quanto inesperto, non sarà mai messo in difficoltà dall'impiego delle icone. Explora non propone che una scarsa manipolazione dello schermo, il che non impedisce, d'altronde, di aprire un terreno d'investigazione molto vasto. Riguardo allo scenario, il viaggio nel tempo garantisce a colpo sicuro l'originalità delle diverse missioni e non si soffre qui per i numerosi cambiamenti di dischetto che potevano infastidire chi giocava su Atari. Rimane infine l'opzione salvaguardia per evitarvi ripetizioni troppo numerose. Molto simile come sfondo e come forma al primo episodio di questa grande avventura, Explora II sedurrà tutti gli amanti dell'immaginario. (Quattro dischetti Infomedia)

Final Frontier

PC CGA, EGA

GENERE	WARGAME	**ANIMAZIONE**	☆☆
INTERESSE	11	**SUONO**	-
GRAFICA	☆☆	**PREZZO**	59000

Final Frontier rappresenta uno scenario classico della colonizzazione di un mondo del futuro.
Voi controllate le risorse energetiche e i robot e, dovete, a poco a poco conquistare ogni zona dell'universo conosciuto. Maneggiato con l'aiuto di icone, il gioco è tuttavia molto difficile da padroneggiare.
Le istruzioni in inglese sono inoltre piuttosto poco precise, almeno per quanto ci riguarda. I combattimenti vengono ingaggiati automaticamente secondo il luogo in cui voi dirigete i robot sulla mappa. Risultato, il giocatore si sente fuori luogo finché non ha assimilato tutte le regole dell'avventura.
La grafica è molto schematica, gli effetti sonori assenti e questo programma non ha di che motivare i principianti della strategia. Meno ricco di un wargame classico, molto meno strategico di Millennium 2.2, tanto per citare un esempio, Final Frontier rimane un soft mediocre, anche per quanto riguarda l'animazione, decisamente povera.
(Dischetto PSS)

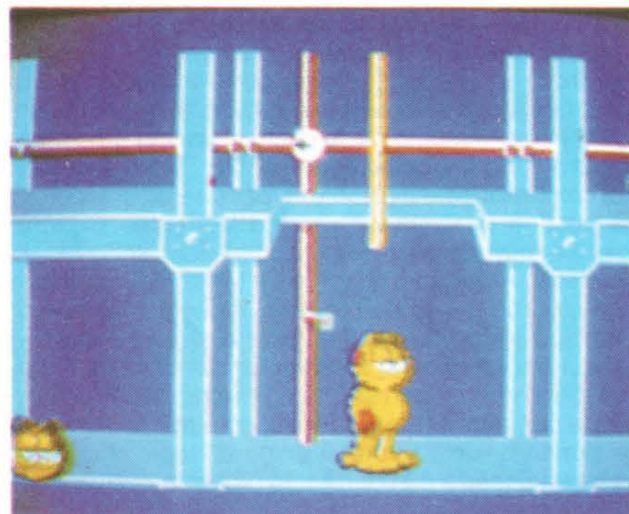
Foft

Amiga, ST, PC CGA, EGA

GENERE	SIMULAZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	59000

Foft vi propone di percorrere la nostra galassia alla ricerca della fortuna e della gloria.
Il commercio è la vostra principale attività, ma, a rendere più interessante il game, dovete anche affrontare dei pirati e svolgere varie e complesse missioni.
E' un programma molto realistico, che terrà con il fiato sospeso per dei mesi gli appassionati del genere. Se vi piacciono i viaggi, il commercio e la simulazione, non esitate, entrate a far parte della FOFT. In compenso, se vi piace soprattutto l'azione, rischiate di morire di noia durante qualche interminabile viaggio tra due pianeti, le cui sequenze, più che accettabili in un film quale 2001 Odissea nello spazio, non lo sono altrettanto in un gioco che dovrebbe avere la caratteristica di non perdersi in lungaggini inutili. Grafica ed animazione sono di qualità abbastanza buona e si rivelano soddisfacenti anche gli effetti sonori che accompagnano l'azione. Una grande simulazione fantascientifica.
(Dischetto Gremlin)

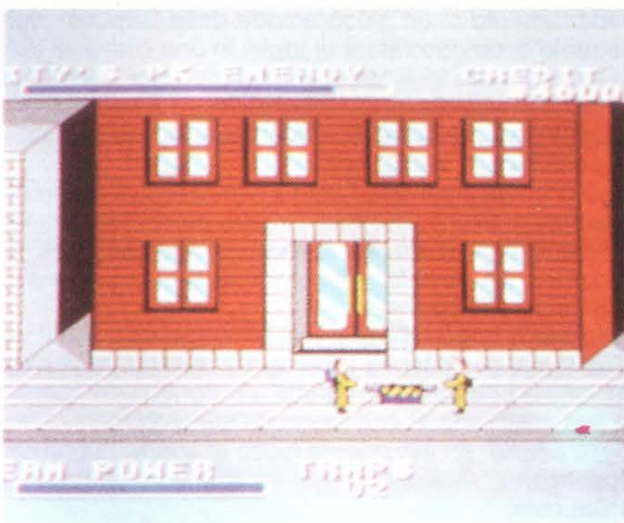
Garfield: Winter's Tail

ST

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Ecco il secondo programma che The Edge consacra a Garfield, il celebre e divertentissimo eroe dei fumetti. Dopo un abbondante pasto, il nostro simpatico felino si è addormentato davanti al frigorifero, sognando sport invernali rielaborati con la collaborazione del suo stomaco.
Voi lo guidate nei suoi sogni: una discesa sugli sci che si svolge in una fabbrica di lasagne, l'esplorazione di una industria che produce cioccolato e l'inseguimento di un pollo.
Potete iniziare da una sequenza a vostro piacere, ma dovete comunque giocare tutte le varie sequenze per poter finalmente avere accesso all'ultima scena, che si svolge ovviamente in un villaggio svizzero (decisamente in tema con il nostro simpatico personaggio). La grafica superba è degna del fumetto, ma l'animazione e gli effetti sonori che fanno da sottofondo non sono allo stesso livello e purtroppo l'azione è ben lontana dall'esssere così riuscita, tanto che si rischia di stancarsi in fretta di questo programma.
(Dischetto The Edge)

Ghostbusters

Apple IIe, Atari 800 XL, Sega

GENERE	ADV/AZ.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-29000

E' piuttosto sorprendente ritrovare sulla console Sega questo programma che è uscito più di tre anni fa su C 64. Come nel film, che ricorderete tutti certamente, voi dovete guadagnare denaro catturando i fantasmi che infestano le case della città e reinvestire i vostri guadagni nell'acquisto di equipaggiamenti sempre più sofisticati per catturare gli agguerriti fantasmi.
Anche in questa versione, preparatevi ad affrontare il gigante Marshmallow non appena si materializzerà in città. Come potrete appurare giocando, l'azione è piuttosto avvincente, ma, per contro, gli spostamenti in auto non sono affatto eccitanti. Buona la grafica, molto nitida, precisa e colorata, ottime pure l'animazione e la realizzazione degli effetti sonori, che sono decisamente convincenti; non c'è che dire, nell'insieme ne risulta un programma simpatico.
Forse che lascia perplessi è la sensazione che questo soft ha qualcosa di antiquato, che sia forse perché ci eravamo affezionati alla brillantezza del film?
(Cartuccia Sega)

Grand Prix Circuit

C64, PC, Amiga

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	22000-69000

Ferrari Formula One, già lodato prima che fosse pubblicato, invecchia indiscutibilmente, almeno un pochino, con la comparsa di Grand Prix Circuit.
Il realismo riscontrato in questo soft per quanto riguarda la competizione, è stato in effetti molto più curato. Non è più possibile infatti confondere F-1 e stock-car. Gli scontri brutali con gli altri concorrenti sono puniti mettendo fuori gioco il vostro veicolo. Anche il comportamento dei vostri avversari durante la corsa è molto più realistico: ciascuno tenta di intrufolarsi proteggendo nel contempo il proprio mezzo. La grafica del programma è realizzata in modo gradevole.
L'animazione è sufficientemente fluida, tanto da rendere avvincente la corsa, malgrado il numero di oggetti da gestire sia davvero molto grande. Gli effetti sonori non smentiscono la buona reputazione di Amiga. Senza alcun dubbio è la migliore realizzazione del genere, in attesa dell'introduzione delle tecniche 3D a superfici piene.
(Dischetto Accolade)

Gun Smoke

Amstrad CPC, MSX, Console Nintendo

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	15000-18000

In questo adattamento di un gioco arcade della Capcom, voi sostenete il ruolo di un cacciatore di taglie in una cittadina del Far West. Come potrete facilmente immaginare, voi andate in giro armato di due rivoltelle lanciandovi all'inseguimento di un pericoloso fuorilegge, ma prima di arrivare a lui dovrete affrontare tutti gli uomini della sua banda.
Uno dei pulsanti spara a sinistra, l'altro a destra e, se li premete entrambi, sparate in avanti. Durante il vostro procedere potete raccogliere sia sacchi d'oro sia diversi equipaggiamenti e perfino procurarvi un cavallo, mezzo di trasporto per nulla disprezzabile, dato l'ambiente.
Il primo livello non è troppo difficile, ma, proseguendo, dovrete essere molto rapidi per riuscire a portare a termine la vostra missione. Buona la grafica ed altrettanto ben curata l'animazione insieme agli effetti sonori che fanno da sottofondo.
Risultato della caccia: un avvincente gioco di sparo, anche se piuttosto ripetitivo.
(Cartuccia Capcom)

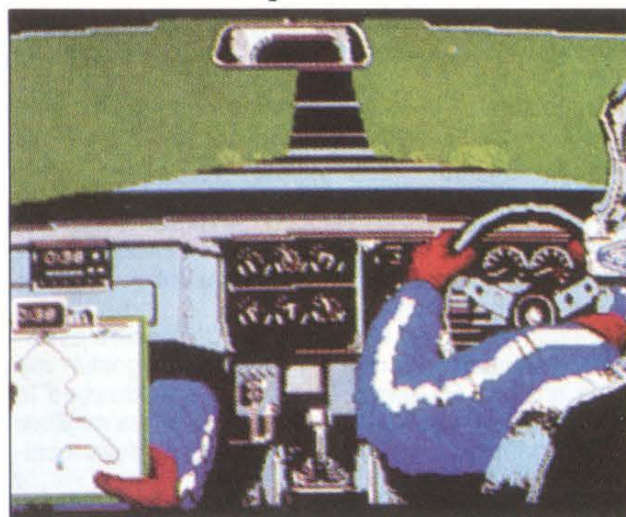
Hawkeye

Amiga, C64

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000-49000

Su C 64, questo programma, si è rivelato uno dei maggiori successi dell'anno oltre Manica.
Hawkeye è uno degli ultimi sopravvissuti di uno sfortunato pianeta invaso da terribili orde di alieni sanguinari. Nel corso del gioco si sviluppano numerosi duri combattimenti, contro creature di ogni sorta, alla ricerca di quattro elementi che devono essere raccolti prima di poter avere l'accesso al settore successivo.
Voi disponete di quattro differenti armi che dovete utilizzare a seconda delle circostanze in cui vi ritrovate, ma bisogna reagire molto in fretta poiché i vostri aggressori, davvero temibili, non vi lasciano un attimo di respiro. Un programma combattivo a metà tra gioco di piattaforma e shoot'em-up. Buona la realizzazione grafica ed ancor meglio l'animazione; più che soddisfacenti anche gli effetti sonori che accompagnano l'azione. Un buon gioco nel complesso ed un bel debutto su 16 bit per questo eccellente editore inglese.
(Dischetto Thalamus)

Lombard Rally

PC CGA, EGA, Amiga, ST

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	49000

Il mondo delle corse automobilistiche compare spesso in tutte le sue specialità nel mondo dei computer, Siamo ai limiti dell'inflazione direte voi? No! Anche se numerose, una buona simulazione di corsa automobilstica o un rally, riesce sempre ad entusiasmare. E' Lombard Rally che fa il suo approdo, infine, nella versione PC di questo eccellente simulatore di rally già provato precedentemente su ST e su Amiga.
Prima considerazione da fare, in questa versione PC, è per quanto riguardà animazione e grafica, che sono di ottima qualità, e ciò anche nella configurazione XT CGA. Si tratta quindi di un adattamento riuscito. Lo scorrere della pista è inebriante, benché sia decisamente meno fluido di quello per le versioni per computer a 16 bit. Per quanto riguarda la strategia, la gestione finanziaria della vostra carriera (i guadagni dopo le corse o le interviste) permette di accrescere l'interesse del gioco e la continuità della partita. Un buon soft che merita un posto in ogni ludoteca di simulazioni per PC.
(Dischetto Mandarin Software)

Run the Gauntlet

C64, Amiga, ST, CPC

GENERE	MULTIPROVA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-39000

Questa simulazione sportiva presenta nove prove con cui misurarsi. Alcune si svolgono sull'acqua, altre a terra su piste accidentate. Quello che non cambia è il metodo di controllo del mezzo, sia che voi utilizziate un buggy, un hovercraft o qualunque altro veicolo. In compenso, la corsa d'assalto è molto diversa, poiché dovete correre, saltare e arrampicarvi. A ogni nuova partita, tre di queste prove vengono selezionate a caso e bisogna darsi da fare per riuscire meglio degli altri concorrenti, controllati dal computer. Run the Gauntlet è un programma seducente, ma sarà fastidioso il lungo tempo di caricamento che precede ogni corsa.
La versione CPC di Run the Gauntlet è molto simile alla precedente, ma con una grafica più colorata. Purtroppo, bisogna sempre ricaricare la K7 tra una prova e l'altra, cosa che può innervosire un po'. La versione Amiga è molto gradevole: gli appassionati del genere si dedicheranno anima e corpo a queste prove difficili e varie.
(Dischetto US Gold).

Skateball

CPC

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	

I nostri informatori, avevano già ricevuto notizia di questo gioco di football futurista e violento.
In questo game, tutti i mezzi sono buoni, così non dovete esitare ad uccidere alcuni avversari per segnare un punto (il fine giustica i mezzi!). Oltre a questa violenza onnipresente, dovete evitare di essere distrutti dalle varie trappole nascoste nel campo di gioco (fosse, ostacoli irti di punte, ecc.). Ciò che fornisce qualità a questo programma su CPC è la perfetta riuscita della conversione dai 16 agli 8 bit. La grafica in media risoluzione (320x200) è di qualità eccellente, con un'altrettanto eccellente scelta cromatica.
L'animazione e gli scrolling laterali sono particolarmente fluidi, considerate le non eccezionali possibilità del computer, ma qui sfruttate al meglio. Anche gli effetti sonori sono piuttosto soddisfacenti, pur non essendo di altissimo livello. Un prodotto molto buono, che riesce a mantenere vivo per lungo tempo l'interesse del giocatore.
(Dischetto UBI)

Skweek

Amiga, ST, CPC, PC

GENERE	AZ./STRATEGIA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	

Skweek è un gioco tanto divertente quanto appassionante. Il principio, molto semplice, fa pensare all'illustre Pacman, arricchito però di una buona dose di strategia. Inoltre, è complicato da una moltitudine di sorprese: nessuna partita assomiglia alla precedente! Su Amiga il gioco rimane molto simile alla versione ST. L'animazione e lo scrolling sono entrambi molto fluidi e gli effetti sonori sono ancora più accurati. Nessun'esitazione se siete appassionati di azione e/o strategia, Skweek è uno dei vostri futuri amici! Da possedere a ogni costo. La versione CPC non ha nulla da invidiare ai 16 bit, nonostante le sue mediocri qualità grafiche e sonore. Dopo qualche secondo di lotta non si sente nemmeno più il joystick in mano... Invece lo scrolling dei quadri è stato sostituito da cambi di immagine piuttosto brutali. E' il solo difetto di Skweek su CPC. La versione PC di Skweek soffre degli stessi salti di immagine della versione CPC. Il gioco è troppo lento su XT. Invece, anche in CGA, la resa grafica è convincente. Lo scenario e il buon umore dell'eroe salvano il gioco, che rimane nel complesso buono. (Dischetto Loriciels)

Silpheed

PC-CGA, EGA

GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	59000

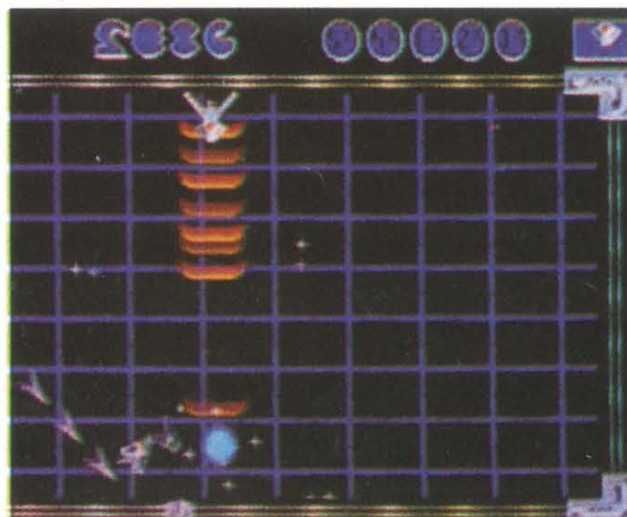
Anche per i possessori di PC, arrivano a valanga gli shoot'em-up. A riprova del fatto ecco Silpheed che è veramente impressionante su PC. La Sierra ci offre venti livelli di spari impressionanti a ripetizione con una grafica 3D iperprecisa e con un'animazione rapida e sciolta. Poco soddisfacenti gli effetti sonori, cosa che però non danneggia l'interesse del gioco.

La visione 3D che viene dal terreno di gioco accentua la profondità dell'azione. Riguardo alla strategia, la raccolta delle armi permette, all'inizio di ciascun livello, di modificare la potenza del vascello.

Le scene multiple sono piuttosto varie, sempre molto difficili da superare, anche se il programma dà sempre la possibilità di riprendere il gioco dall'ultimo livello raggiunto. Un soft classico come forma, ma davvero impressionante su PC, quasi troppo rapido su AT e graficamente superbo, per poco che lo si lavori in EGA e, perché no, con il sonoro della scheda Midi e dell'espansione MT 32, come si usa oltre oceano!

(Dischetto Sierra on Line)

Super Grid Runner

ST

GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	

Super Grid Runner non brilla certo per originalità; in questo genere ne esistono già a centinaia. Nonostante ciò questo tipo di soft mantiene un suo fascino.

Questo Space Invaders è quanto si può chiamare un "giochetto". Di una semplicità disarmante, vi propone quattro livelli di gioco in cui si deve semplicemente sparare su tutto ciò che si muove. Cosa che potrà entusiasmare gli appassionati del grilletto, per i quali tutto quanto circonda un qualunque bersaglio è puramente marginale.

A parte tutto questo, Super Grid Runner evita tuttavia la "malattia del flop". La grafica è molto chiara e i colori piuttosto buoni, l'animazione soddisfacente e gli effetti sonori abbastanza dinamici . A un certo punto fa la sua comparsa anche la strategia: il vascello si può sdoppiare in due cannoni distinti, comandati per mezzo di due pulsanti del mouse, dando più interesse al gioco. In conclusione un "giochetto" che non è eccezionale ma neppure disastroso.

(Dischetto Llamasoft)

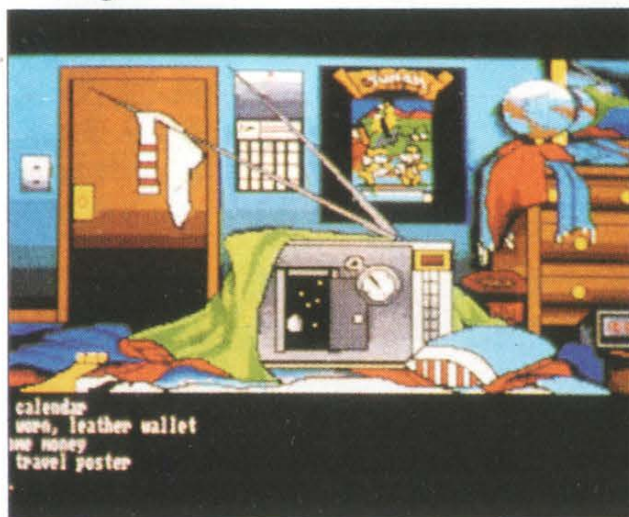
Tank Attack

C64, Amiga, CPC

GENERE	WARGAME	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	25000-39000

Questo wargame di qualità può essere giocato da due, tre o quattro persone. Ciascun giocatore ha il ruolo di generale di una o più divisioni corazzate di una nazione. Scopo del gioco è annientare le forze nemiche al fine di catturare il loro stato maggiore. Per riuscirci dovete tener conto di un considerevole numero di variabili quali il morale delle truppe o la capacità di reperire il materiale. Voi potete anche, per aiutare il destino, concludere alleanze con alcune nazioni per meglio soggiogarne altre. Il programma dispone inoltre di un tavoliere di cartone che illustra la situazione geostrategica dei protagonisti e di piccoli tank di plastica per simboleggiare le forze presenti. Il programma dispone di una grafica sobria ma corretta. L'animazione migliora in modo ammirevole l'insieme. Un buon programma. La versione di Tank Attack per CPC somiglia molto a quella per C 64. La grafica è tuttavia più colorata. La versione CPC risulta però particolarmente frustrante per quanto riguarda il sonoro, poiché durante il test il CPC non ha emesso il minimo suono. (Dischetto CDS)

Twilight's Ransom

Macintosh, Amiga, PC-CGA

GENERE	ADVENTURE	**ANIMAZIONE**	☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	59000

Davanti alla porta dell'appartamento della sua amichetta Ron Mulligan sa che sta per mettere mano ad un affare complesso: interno saccheggiato, telefonata di uno sconosciuto, a lui scoprire il modo di salvare Maria... Twilight's Ransom è un avventura essenzialmente testuale. Un dischetto è riservato alla grafica, ma questa è rara e si può giocare anche meglio senza i cambiamenti di dischetto che essa richiede. Fortunatamente l'avventura è molto logica. Che si tratti di orientamento dei luoghi, di dialogo con i personaggi o di raccolta e di impiego di indizi, il vocabolario è ampio e l'analizzatore si sintassi è molto sciolto (impiego di "it", frasi composte, una parte di vocabolario fornito nelle istruzioni, ecc.). Secondo pregio dell'avventura, l'eroe non morirà ad ogni angolo di strada, cosa che avviene fin troppo spesso nei programmi di questo genere. Qui è davvero possibile riflettere, preparare una mappa dei luoghi, entrare nell'atmosfera del gioco, in poche parole prendersi tutto il tempo che serve. Un soft classico ma accessibile e ben concepito.
(Dischetto Paragon)

INSERT COIN

17° ENADA: IL DIVERTIMENTO SI FA SERIO

Dopo la "prima volta" della sessione primaverile, svoltasi in marzo all'organizzatissima Fiera di Rimini, l'Esposizione Nazionale Apparecchi Divertimento Automatici si è ripresentata al tradizionale appuntamento ottobrino con una veste altamente professionale.
Come ogni settore commerciale, anche quello dei videogiochi da bar e affini dopo un "boom", durante i primi anni '80, ha attraversato un periodo di relativa crisi ed è stato costretto a crescere sotto tutti i punti di vista, per non rimanere strangolato dall'inversione di tendenza per quanto riguarda l'interesse degli utenti finali.
Dopo un impegno prevalentemente tecnico-organizzativo, stiamo ora passando ad una rivalutazione socio-culturale del videogioco: vediamo quindi apparire su AUTOMAT, l'organo ufficiale della SAPAR (l'associazione di settore) articoli sui games razzisti, "spinti" e granguignoleschi (cioè basati sulla crudeltà pura) e studi sulla tutela giuridica dei minori o addirittura saggi sul tema "Il videogioco come acquisizione di strutture mentali".
Come dire: il videogioco in dosi opportune fa bene, è utile; è solo un eccesso che può avere effetti deleteri.
E dopo tutto questo scuotimento di materia grigia è ora di dare libero sfogo ai nostri istinti: sotto quindi a joystick, pulsanti, volanti e trigger vari! Come è ormai tradizionale da diversi anni la "regina della festa" è un cabinato, guarda caso della Sega: **SUPER MONACO GP!**
Non possiamo dire che si tratti della miglior simulazione di guida, perché sotto alcuni aspetti rappresenta un passo indietro rispetto a **Winning Run** e a **Hard Drivin'**, ma per altri è a dir poco sconvolgente!
Ci riferiamo in particolare al modello Deluxe, che offre una simulazione di movimento dell'interno dell'abitacolo esasperata, che solo il tempo dirà se sia un fatto positivo o negativo: infatti, il sediolino non riproduce solamente gli spostamenti laterali dovuti alle curve, ma anche le accelerazioni e le decelerazioni, per cui quando, ad esempio, tamponiamo una macchina e veniamo sbalzati in avanti, rischiamo di buscarci un colpo alle ginocchia come sugli autoscontro dei Luna Park. Altro particolare che vi sconvolgerà tutti: dai tempi di Pole Position con la mitica curva a gomito della

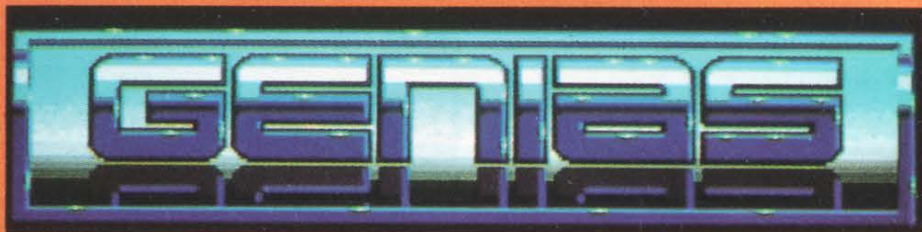
GASP!!! è in arrivo lo I.A.S.P.!

Si, signore e signori!
La cosa comincia a farsi preoccupante.
Era già successo al SIM... ora è capitato anche all'ENADA.
Per i saloni della Fiera, prima di Milano e poi di Roma, si aggiravano loschi figuri, avviluppati in ampi impermeabili e con tanto di vistosi occhiali scuri. Si narra che in tasca nascondessero dei potenti vaporizzatori, con i quali distruggevano ogni videogioco che aveva la sfortuna di entrare nel loro campo visivo.
Poi abbiamo saputo qualcosa di più preciso: pare che l'ultima "scorribanda" da parte di questi "individui" sia avvenuta dalle parti di Bologna.
VITTIMA: *FLYING SHARK by Taito*
MOVENTE: *DISTRUZIONE TOTALE*
MODALITA' DI ESECUZIONE: *4 ORE DI GIOCO, CIRCA 10 MILIONI DI PUNTI!*
Pare che il povero coin-op sia stato poi abbandonato agonizzante, con ancora una trentina di vite a disposizione, mentre rantolava frasi sconnesse, in mezzo alle quali si capiva soltanto: "... GASP ... JEK ... IASP... JEK...!
Vi sembra un punteggio da Apocalisse?
In effetti è questo il significato della A di IASP, fantomatica sigla di questi veri e propri killer, che stanno diffondendosi per tutta la penisola. Se vi interessa saperne di più, leggete il seguito su queste pagine dal prossimo numero; potete anche contattare direttamente Luca Dossena, che curerà questa rubrica, a Milano via Console Marcello 25 - 20156.

Fuji, eravamo tutti abituati ad affrontare a velocità folli le curve sterzando e controsterzando a tutto braccio, vero?
Ebbene, qui è IMPOSSIBILE!
infatti, se entriamo troppo forte in una curva il volante diventa improvvisamente durissimo da manovrare, riproducendo esageratamente l'effetto della forza centrifuga e, visto che non ci chiamiamo Hulk, il risultato inevitabile è un impatto con ciò che delimita la pista, seguito da un incontrollabile testa-coda.
Un'altra difficoltà di guida è rappresentata dal cambio, costituito da una specie di farfalla giallina posta dietro il volante (sembra di guidare una Ferrari!): per innestare le marce superiori bisogna spingere verso di noi la parte destra, per scalare quella sinistra. I più bravi possono basarsi sul rumore del motore, molto ben simulato, per decidere quando cambiare, gli altri possono utilizzare il contagiri, posizionato sulla sinistra in maniera un po' fastidiosa, a dire il vero; possiamo scegliere tra una macchina a sette marce, a quattro o con cambio automatico. Il gioco termina se non terminiamo il giro di qualificazione nel tempo concessoci o quando la nostra posizione in gara viene superata dalla "posizione limite" che decresce con l'avanzare del tempo. Ma cosa c'è di più importante dell'automobilismo? Il calcio, risposta ovvia!
Ecco quindi il primo prodotto dedicato ai mondiali dell'anno prossimo: **WORLD CUP '90** della Tecmo. A prima vista ricalca un po' **Kick'N'Run**, con una visione tridimensionale del campo, inquadratura focalizzata sull'azione, possibilità di giocare in due, uno contro l'altro, o in singolo contro il computer (noi siamo arrivati al sesto incontro per il momento, e vi assicuriamo che non è divertente prendere un goal dopo dieci secondi e poi subire una irridente melina per il resto del tempo!).
I comandi sono costituiti da un joystick e due pulsanti, ma pensiamo che se questo gioco vuole il successo del suo predecessore omonimo dovrà adottare il medesimo comando: la trackball. Siete stanchi di correre? Non sapete cosa vi aspetta!
Ecco arrivare **ARCH RIVALS** della Bally Midway, che sembra una simulazione del basket, ma in realtà è solo l'ennesima scusa per fare a botte: infatti, per vincere qui è indispensabile tirare delle grandi legnate per rubare la palla agli avversari: i falli non esistono! Il gioco è completato da una serie di gustose scenette che rappresentano gli stati d'animo dei vari "addetti ai lavori" (vedi allenatore inc... arrabbiato).
Se poi avete voglia di menare le mani cosa c'è di meglio di **WWF SUPER STARS** della Technos, versione accuratissima del catch che ci presenta sul ring Hulk Hogan e tutti i suoi principali amici-nemici? E per completare il filone sportivo abbiamo quindi **SUPER VOLLEY BALL**, che offre la possibilità di molti giochi, sia in difesa che in attacco, grazie alle combinazioni ottenibili con un joystick e due pulsanti. Il gioco inizia sul punteggio di 11-11 dell'ultimo set e vige la regola del tie-break recentemente introdotta nella pallavolo: anche i cambi palla valgono un punto.
Chissà se tra le squadre che dobbiamo affrontare (noi rappresentiamo il Giappone) c'è anche l'Italia, visto che ora siamo i campioni d'Europa?!
Un filone che invece non ha avuto un gran successo in Italia è quello dei giochi a più schermi affiancati (ricordate **DARIUS**?): la Taito ci riprova, con **CYBER TANK** (si-

mulazione di combattimento pilotando un carrarmato Leopard) e con **SAGAIL** (viaggio fantasmagorico nel sistema solare).
Che altro ancora?
La solita insalata di "picchiaduro", qualche discreto videogioco "fantasy" e una manciata di cloni di Tetris; ma avremo tempo di riparlarne più avanti, se dimostreranno il loro effettivo valore. Per finire, per chi vuole fare qualche viaggetto all'estero ecco i prossimi principali appuntamenti:
A.T.E.I. - Londra
8/11 gennaio 1990
IMA - Francoforte
23/26 gennaio 1990
AOU - Tokio
28 febbraio/1 marzo 1990

Luca Dossena

Nascita di un...

Sulle pagine delle riviste del settore si sono spesi milioni di parole sulla pirateria, se ne sono analizzati tutti gli aspetti ivi compresa la mancanza di una legislazione. Questi discorsi hanno sempre portato a una conclusione comune: l'assenza di software house italiane. Mentre all'estero, vedi Inghilterra, la nascita di una software house, non fa ormai più notizia; in Italia questo è un evento da festeggiare in un Grand Hotel. Così il 28 Ottobre 1989 alle ore 12.30 presso l'Hotel Alexander di Bologna è venuta alla luce una nuova software house del tutto italiana: GENIAS.
Alla presentazione, oltre al presidente Riccardo Arioti, al coordinatore Stefano Roda e alla stampa specializzata, era presente lo staff formato dai programmatori, dai grafici e dai musicisti di GENIAS. Se pur piccola, la neonata società bolognese si avvale di più di 30 collaboratori esterni, una cifra incredibile considerando la situazione italiana. Durante la presentazione Riccardo Arioti ci ha parlato della nuova società, dei suoi progetti futuri e di tutto un po' sul mondo dell'informatica

Apertura di Word Cup '90 (Amiga)

consumer: mercato, pirateria e legislazione. Vediamo tutto questo nei dettagli, augurando a GENIAS uno sfolgorante successo.

In uscita...
GENIAS inizia la sua attività commerciale dai primi di Dicembre presentando due giochi.
Il primo, studiato per Amiga, è un adventure grafico, del tipo Magnetic Scroll, con più di 60 ambienti, 5 melodie, 49 immagini; lo scopo del gioco è di trovare il tesoro e lasciare vivo l'isola, il nome del programma è Mysterer, programmato e ideato dai fratelli Orofino con lo screen iniziale di L. Ranuzzi.
Il secondo programma si chiama World Cup '90 (a Dicembre uscirà la versione per C64 le altre versioni a seguire).
Le caratteristiche principali di questo programma sono:
• Possibilità di giocare con una qualsiasi squadra che partecipa al campionato del mondo.
• Il gioco prevede da 1 a 8 giocatori.
• Le squadre non selezionate giocano le loro partite.
• Ogni squadra adotta una strategia che varia a seconda del team avversario.
• Sono possibili: rovesciate, colpi di testa, scivolate.

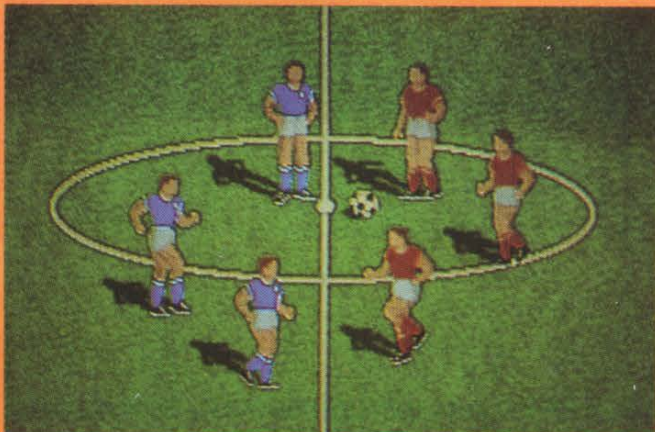
Nella versione per Amiga saranno, inoltre, implementate immagini digitalizzate degli stadi.
Ma le sorprese di questo progamma non si fermano qui...
World Cup '90 per C64 è programmato da A. Miscellaneo e I. del Duca.

I programmi futuri
Ecco qualche anticipazione sui programmi che usciranno nei primi mesi del '90.
DEUX. Una feroce guerra tra dei mitologici ambientata su cinque differenti pianeti. Il compito è di ristabilire il giusto equilibrio tra le forze innaturali. Deux è un gioco arcade, misto a platform-game, beat'em-up e shoot'em-up (per C64 e Amiga).
DRAGON'S KINGDOM. Uno splendido gioco ambientato nel medioevo il cui scopo è quello di salvare le vergini destinate in sacrificio al Grande Drago. Il gioco è di tipo arcade, stile Ghost'n'-Goblins, con scroll multidirezionale e diverse colonne sonore (per C64).
THE NEW FRONTIER. Un gioco RPG con interfaccia grafica interattiva, musica ed effetti sonori campionati (per C64 e Amiga).

I progetti
Come ha sottolineato Riccardo Arioti a Guida Videogiochi, per il momento GENIAS distribuirà solo in Italia, anche se ci sono già contatti per "sbarcare" in Europa e negli States. Inoltre, GENIAS non produrrà solo videogiochi, ma anche utility. Circa la pirateria, Riccardo Arioti ci ha solo confermato che chi non rischia...

Note
Durante la presentazione abbiamo notato che l'età media dei programmatori si aggira attorno ai 19/20 anni, sono tutti, o quasi, studenti e hanno un hobby comune (oltre alla programazione): il videogame. Ci siamo anche accorti che sulla lista dei programmatori appaiono i nomi di due ragazzotti milanesi che per antonomasia erano "i pirati".
Ora fanno parte dello staff di GENIAS (che abbiano letto l'articolo a pagina 52 di Guida Videogiochi n.3...?) per dimostrare a tutti che sanno programmare e... bene.
Speriamo che vengano imitati...

Massimiliano Anticoli

Screen di Wold Cup '90 (Amiga)

VIA SAN PROSPERO 1 MILANO TEL. 02/808031
CAP 20121

CONSEGNA RAPIDA A DOMICILIO IN TUTTA ITALIA: TELEFONATE DIRETTAMENTE ALLO 02/808031

Giochi di società
Aquiloni
Scacchiere Kasparov
...auguri...

Natale 1989

DUNGEONS & DRAGONS — MINIATURE RAL PARTHA, PRINCE AUGUST

BASE	lire 21000
EXPERT	lire 21000
COMPANION	lire 21000

AVVENTURE - ACCESSORI

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!!

ESTRATTO DI CATALOGO COMPARATO: VIDEOGAMES SOLO ORIGINALI

ATTENZIONE: "**ITA**" INDICA CHE IL SOFTWARE E IL MANUALE SONO IN ITALIANO - "**Trad.**" INDICA INVECE CHE IL SOLO MANUALE E' TRADOTTO IN ITALIANO.

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST	
...	...	...	25	18	4 SOCCER SIMULATOR	...	29 +	...	Trad.
...	...	...	...	...	688 SUB MARINE ATTACK	...	72 +	...	
18	...	...	25	18	ACTION FIGHTER	39	39 *	...	
...	...	...	49	39	AIRBORNE RANGER	59	59 *°	59	
18	...	...	25	18	ALTERED BEAST	49	.....	...	Trad.
...	...	...	21	18	AMERICAN ICE HOCKEY	49	49 *	49	
15	...	...	15	15	A.P.B.	25	.....	...	Trad.
...	...	...	22	19	ARCTIC FOX	29,5	29,5 *°	...	Trad.
...	18		18	18	ASPAR GP MASTER	18	29 *°	29	Trad.
18	...	18	25	18	BARBARIAN II	39	.....	39	Trad.
...	...	...	29	...	BASKETBALL	49	.....	...	
18	...	18	18	15	BATMAN THE MOVIE	29	.....	29	Trad.
...	...	...	18	...	BATTLECHESS	59	59 *°	...	
...	...	...	39	...	BATTLETECH	49	.....	...	
...	...	...	...	...	BEACH VOLLEY	39	.....	...	
...	...	...	...	...	BILLIARDS SIMULATOR	40	45 *°	49	Trad.
...	...	...	...	...	BLOODWITCH	59	.....	59	
...	...	...	20	18	BLUE ANGELS	38	38 *°	...	
...	...	...	21	18	BUFFALO BILL	39	.....	...	
...	...	...	25	18	BUSHIDO	...	.....	...	
...	...	...	18	15	CABAL	...	.....	...	Trad.
...	...	...	22	19	CAPTAIN BLOOD	40	49 *°	...	Trad.
...	...	...	...	...	CARRIER COMMAND	...	79 *	...	
...	...	...	...	...	CENTREFOLD SQUARES	39	39 *	...	
...	...	...	...	...	CHAMBERS OF SHAOLIN	18	.....	29	
...	...	...	29	...	CHESS MASTER 2100	...	49 +	...	Trad.
...	...	...	...	...	CHICAGO 90	38	38 *°	...	
...	...	...	...	...	CORVETTE	...	69 *	...	
...	...	...	59	...	CURSE OF THE AZURE BONDS	...	69 *	...	
...	...	...	...	...	DAY OF THE VYPER	38	.....	38	
...	...	...	25	18	DEFENDER OF THE CROWN	Triad	69 *°	Triad	Trad.
...	...	...	...	...	DON'T GO ALONE	...	45 °	...	
18	...	...	25	18	DYNAMITE DUX	...	.....	39	Trad.
...	...	...	...	...	DOGS OF WAR	29	.....	...	
18/25	...	18	25	18	DOUBLE DRAGON II	29	29 *	29	Trad.
...	...	...	22	...	DRAGON WARS	...	.....	...	
...	...	...	...	...	DRAKKEN R.P.G.	38	38 *°	...	
...	...	...	...	...	DUDKAN	...	45 *°	...	
...	...	...	...	...	DUNGEON MASTER	49	.....	49	
...	...	...	...	...	EMPIRE	46	59 *°	...	
...	...	...	...	...	EUROPEAN CHALLENGE	...	38 *°	...	
...	...	...	...	...	F-15 STRIKE EAGLE II	...	79 *	...	
...	...	...	...	...	F-16 COMBAT PILOT	...	59 *°	59	Trad.
...	...	...	...	...	F-16 FALCON	59	69/89 +	59	
...	...	...	...	...	esp. F-16 FALCON MISSION	49	.....	49	
...	...	...	49	39	F-19 STEALTH FIGHTER	...	99 *°	...	
...	...	...	...	...	FAERY TALE	39	69 +	...	
...	...	...	...	...	FAST BREAK	39	.....	...	
...	...	...	...	...	FEDERATION OF FREE TRAD.	59	.....	...	
...	...	...	...	...	FERRARI FORMULA ONE	38	45 *°	...	Trad.
...	...	...	...	...	FIENDISH FREDDIE'S	49	69 +	49	
18	...	18	18	15	FIGHTING SOCCER	18	.....	...	Trad.
...	...	...	...	...	FIREKING	...	45 *°	...	
15	...	15	15	15	FORGOTTEN WORLDS	25	.....	29	Trad.
...	...	...	25	18	FORMULA 1 MANAGER	39	39 *°	...	ITA
18/29	...	18	21	18	GHOSTBUSTERS II	49	.....	49	Trad.
15	...	...	15	15	GHOULS & GHOSTS	18	.....	29	Trad.
...	...	...	...	...	G. NIUS	42	.....	42	
...	...	...	...	...	GOLD OF THE AMERICAS	...	45 *°	...	
...	...	...	...	...	GOLD RUSH	49	59 +	...	
...	...	...	...	39	GRAND PRIX CIRCUIT	42	59 *°	...	Trad.
...	18	...	18	18	GRAND PRIX MASTER	18	29 *°	...	
...	...	...	49	39	GUNSHIP	59	69 *°	59	Trad.
...	...	...	...	...	HARDBALL	...	38 *°	...	
...	...	...	18	18	HELLRAID	...	.....	...	ITA
18	...	18	39	29	HEROES OF THE LANCE	59	59 *°	59	Trad.
...	...	...	...	...	HIGHWAY PATROL	...	45 *°	...	
...	...	...	49	...	HILLSFAR	59	59 *°	...	
...	...	...	...	...	HONDA RVF	59	.....	59	
...	...	...	...	...	HORSE RACING	...	49 *	...	
...	...	...	22	19	HOSTAGES	37	45 *°	49	Trad.
15	...	...	15	15	INDY (Il gioco d'azione)	25	.....	29	Trad.
...	...	...	...	...	INDY (avventura grafica)	59	59 *°	59	ITA
...	...	...	25	18	ITALY '90 SOCCER	39	39 *°	...	ITA
...	...	...	20	18	JACK NICKLAUS	38	38 +	...	
...	...	...	12	...	esp. COURSE DISK	24	.....	...	
...	...	...	21	18	KICK OFF	29	.....	29	Trad.
...	...	...	...	...	KING OF THE BEACH	...	69 *	...	
...	...	...	...	...	KING'S QUEST IV	...	69 +	59	
...	...	...	...	...	KNIGHT FORCE	29	39 *°	39	Trad.
...	...	...	...	...	LOMBARD RALLY	59	59 *°	59	
...	...	...	...	...	LORDS OF THE RISING SUN	69	.....	...	
...	...	...	22	...	MADDEN FOOTBALL	...	.....	...	
...	...	...	...	...	MAN HUNTER	59	69 +	...	
...	...	...	...	...	MAN HUNTER II San Francisco	...	69 +	59	
39/49	...	29	39	29	MICROPROSE SOCCER	49	49 *°	...	Trad.
...	...	...	...	...	MILLENIUM 2,2	49	49 *	49	
...	...	...	...	...	MINES OF TITAN	...	59 *	...	
15	...	...	15	15	MOONWALKER	18	29 *	29	Trad.

	AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST
ITA	...	...	...	...	...	MURDER IN VENICE	39	39 *°	...
Trad.	18	18	18	18	18	NAVY MOVES	29	29 *°	...
Trad.	...	...	...	45	...	NEUROMANCER	48	38 *°	...
	...	...	...	...	...	NEVERMIND	29	49 *	...
Trad.	...	...	...	18	15	NEW ZEALAND STORY	39	.....	...
Trad.	...	...	...	...	15	OIL IMPERIUM	29	49 *	29
Trad.	...	...	...	15	15	OXXONIAN	...	.....	...
Trad.	18	15	18	15	15	PACMANIA	25	.....	29
	...	...	...	...	...	PAPERBOY	29	29 *°	29
Trad.	...	18	...	18	18	PASSING SHOT	29	.....	...
	...	...	...	22	19	PHM PEGASUS	...	40 *°	...
	...	...	...	...	...	POLICE QUEST	49	.....	...
	...	...	...	...	...	POLICE QUEST II	...	49 +	...
Trad.	...	...	...	...	...	POPULOUS	45	45 *°	...
	...	...	...	...	...	esp. PROMISED LANDS	21	.....	...
	...	...	...	22	19	POWER AT SEA	...	.....	...
	...	...	...	20	18	POWER BOAT	38	.....	...
Trad.	...	...	...	18	15	POWERDRIFT	25	.....	...
	...	...	...	29	25	PRESIDENT IS MISSING	59	59 *	59
	...	...	...	...	...	PRO-TENNIS TOUR	39	.....	39
Trad.	...	...	...	...	...	PURPLE SATURN DAY	40	45 °	49
	18	...	15	21	18	RED HEAT	39	.....	39
	...	...	...	...	...	RED LIGHTING	69	.....	...
	...	...	...	49	39	RED STORM RISING	...	79 *	...
	...	...	...	25	18	RICK DANGEROUS	...	.....	...
Trad.	...	18	...	21	18	ROBOCOP	39	.....	39
	...	...	...	39	...	ROCKET RANGER	59	.....	...
	...	...	...	25	18	ROLLER COASTER	29	29 +	...
	...	...	...	21	18	ROLLER COASTER RUMBLER	39	39 *°	...
	...	...	...	22	...	SENTINEL WORLDS	...	59 *	...
	...	...	...	42	28	SERVE & VOLLEY	...	69 *	...
	...	...	...	...	...	SHADOW OF THE BEAST	69	.....	...
Trad.	18	...	...	25	18	SHINOBI	29	.....	...
Trad.	...	...	...	19	...	SIM-CITY	38	38 *	...
Trad.	...	...	...	...	...	SKRULL	38	.....	42
ITA	...	...	...	...	...	SLEEPING GODS LIE	49	.....	49
	...	...	...	...	...	SPACE ACE	99	.....	99
	...	...	...	...	...	SPACE QUEST	39	.....	...
	...	...	...	...	...	SPACE QUEST III	...	59 +	59
Trad.	...	...	...	...	...	STAR FLEET	45	45 *°	...
	...	...	...	...	...	STARFLIGHT	38	45 *°	...
	...	...	...	...	...	STARGLIDER II	...	79 *°	...
	...	...	...	25	18	STAR TREK	...	.....	...
	...	...	...	21	18	STAR WARS COMPILATION	29	.....	...
	...	...	...	20	18	STEEL THUNDER	...	.....	...
	...	...	...	59	...	STORM ACROSS EUROPE	...	.....	...
Trad.	15	...	...	15	15	STRIDER	18	.....	29
	...	...	...	...	...	STRIKE EAGLE II	...	79 *°	...
Trad.	...	...	...	...	...	SUPER LEAGUE SOCCER	28	.....	...
Trad.	...	...	...	22	18	SUPERSKI	39	.....	39
Trad.	...	...	18	25	18	SUPER WONDER BOY	49	39 *	39
	...	...	...	...	...	SWORD OF ARAGON	...	69 *	...
Trad.	...	...	...	...	...	SWORDS OF TWILIGHT	28	.....	...
Trad.	25	...	...	25	25	TANK ATTACK	39	.....	39
Trad.	...	...	...	...	...	TEEN AGE QUEEN	34	45 *°	49
	...	...	...	15	...	TERRY'S BIG ADVENTURE	18	.....	29
Trad.	...	...	...	22	19	THE BARD'S TALE I	29,5	33 *°	...
	...	...	...	39	...	THE BARD'S TALE III	...	.....	...
ITA	...	...	...	...	...	THE BASKET MANAGER	39	.....	...
	...	...	...	...	...	THE BLACK CAULDRON	49	49 +	49
	...	...	...	...	...	THE CYCLES	38	38 *°	...
	...	...	...	20	18	THE DUEL (TEST DRIVE II)	42	42 *°	...
	...	...	...	12	...	esp. CALIFORNIA CHALL.	24	24 °	...
	...	...	...	12	...	esp. MUSCLE CARS	24	24 *	...
	...	...	...	12	...	esp. SUPERCARS	24	24 °	...
Trad.	...	...	...	18	18	THE GAMES SUMMER-WINT.	25	29 *°	...
ITA	...	...	...	...	...	THE TEMPLE OF FLYING S.	45	45 *	...
	...	...	...	...	...	THE THIRD COURIER	...	45 *°	...
	...	...	...	22	19	THE TRAIN	...	35 *	...
Trad.	18/29		18	21	18	THE UNTOUCHABLES	29	.....	39
Trad.	...	...	...	...	...	TIN-TIN ON THE MOON	39	.....	...
	...	...	...	...	...	TONGUE OF THE FATMAN	...	59 +	...
	...	...	...	...	...	TRIAD	59	.....	59
	...	...	...	...	...	TRIAD II	39	.....	...
Trad.	18	...	...	15	15	TURBO OUTRUN	25	.....	29
	...	...	...	...	...	TV SPORT FOOTBALL	59	.....	...
	...	...	...	...	...	U.M.S.	59	59 *	59
	...	...	...	49	...	ULTIMA IV	59	59 *	59
	...	...	...	59	...	ULTIMA TRILOGY (I-II-III)	...	69 *°	...
	...	...	...	59	...	ULTIMA V	...	69 *	...
Trad.	15	...	15	15	15	VIGILANTE	25	.....	...
Trad.	...	...	...	15	15	VOLLEYBALL SIMULATOR	29	39 *°	...
Trad.	...	...	...	29	21	WALL STREET	...	49 *°	...
	...	...	18	25	18	WAR IN MIDDLE EARTH	49	59 *°	49
	...	...	...	...	...	WATERLOO	59	59 +	59
	...	...	...	29	29	WINNERS COMPILATION	...	.....	...
Trad.	...	...	...	...	...	XENON II	39	.....	39
ITA	...	...	...	39	...	ZAK Mc CRACKEN	49	49 +	49

auguri da
LEGENDA: AMS=Amstrad * MSX=MSX * SPC=Spectrum * 64D=CBM64/128 Disk * 64C=CBM64/128 Cass. * AMI=Amiga * MS/DOS=IBM&Compt. * ST=Atari ST Nella colonna MS/DOS: * =5.25" ° =3.5" + = entrambi i formati nella stessa confezio

NON SOLO VIDEO...

And now miniatures!!! Ecco per voi personaggi e mostri dei role game preferiti, da spostare e muovere a piacimento. Sono miniaturizzati in piccole sculture realizzate in lega di piombo: i dettagli del viso, della postura, dell'abbigliamento, armi e armature, sono straordinari, vedere per credere! E, con un po' di pazienza e tanta passione, vale proprio la pena di dipingerle.

Per chi gioca a Dungeons & Dragons e AD&D, le miniature con il marchio TSR sono quelle della Ral Partha: è disponibile una scatola che contiene 10 personaggi ed una scatola contenente 11 pezzi da assemblare per formare il Drago Rosso di Krynn. Altri personaggi, fighters, clerics, rangers, thieves ed altri ancora, oppure, orchi, giganti, troll, sono disponibili in blisters da una o più miniature. All'atto pratico per il giocatore di role fantasy, la ditta Prince August, che si trova nella verde Irlanda, non è da meno: il suo catalogo offre due scatole di miniature, una di players adventure, l'altra di starter encounter, anche una serie completa di personaggi in blister e molti bei personaggi femminili. La Ral Partha e la Prince August, avendo un parco miniature definito, consentono di iniziare bene un hobby: quello della collezione e della pittura delle miniature fantasy, senza affogare nel mare magnum delle migliaia di modelli di miniature esistenti sul mercato internazionale, ma ancora ben poco sul mercato italiano. Seguiamo ora i consigli di Paul Benson, noto e capace pittore di miniature fantasy, che ci fornisce precise ed utili indicazioni. Per iniziare l'hobby della pittura delle miniature occorre prima di tutto un buon set di colori base, meglio se acrilici, che si diluiscono con acqua e asciugano in fretta, qualità indispensabile perché una miniatura ben dipinta è ricca di sfumature che si ottengono con mani successive di colore. Occorre, inoltre, una piccola serie di pennelli adatti: finezza triplo e doppio zero, zero e uno o due. I pennelli vanno tenuti sempre puliti e mai lasciati nell'acqua. Nelle miniature dei personaggi il punto focale è il viso, perciò proprio quest'area dimostra l'abilità del pittore. In molte miniature bisogna che la faccia e le zone della pelle contrastino con gli abiti o le armature: può darsi che un colore di pelle chiaro debba essere controbilanciato da abiti scuri o viceversa, perciò può risul-

L'iride poi, che può essere marrone chiaro o blu chiaro, deve essere pitturata con il colore discretamente denso, tanto da formare una goccia alla fine del pennello. Questa goccia deve essere portata a contatto della superficie dell'occhio con molta attenzione e delicatezza. Un'altra goccia, questa volta di nero, va messa al centro dell'iride per formare la pupilla. Anche le labbra devono essere pitturate dettagliatamente: dopo aver dato la mano di color carne, bisogna dare una mano di rosa o rosso, con l'aggiunta di una punta di blu. Per dare rilievo alle labbra chiuse, è opportuno colorarle con due tonalità diverse, tenendo presente che le miniature femminili hanno bisogno di labbra più scure.

tare comodo che la maggior parte della miniatura sia pitturata prima di dare il colore alle zone della pelle; ma molti pittori di miniature pensano che la faccia debba essere dipinta per prima: a voi la scelta del metodo migliore. Il color pelle può essere mischiato con del bianco, rosso, giallo, marrone o nero: molto bianco e poco marrone e nero. Per prima cosa si applica il color carne sulla faccia e su tutte le altre zone di pelle, senza lasciar solidificare il colore, ma neanche diluirlo troppo. Quando la pittura è asciutta il viso è pronto per essere sfumato: questo può essere fatto usando del marrone rossiccio. Le sfumature sono indispensabili per ottenere una miniatura "bella", che poi significa il più realistica possibile. Gli occhi poi devono essere espressivi: l'area che sarà il "bianco degli occhi" dovrà essere per prima cosa pitturata con il marrone scuro. Questo servirà a sottolineare l'occhio e a rappresentare le ciglia. Poi bisogna dare il bianco, ben intarsiato dentro l'area dell'occhio, senza ricoprire il bordo marrone, che deve rimanere come sottolineatura: si può usare il pennello per asciugare la pittura dentro quest'area.

Buon Natale e buon lavoro quindi!

Le miniature Ral Partha e Prince August sono distribuite da:

Pergioco, via San Prospero 1 - 20121 Milano. E' possibile anche la vendita postale.

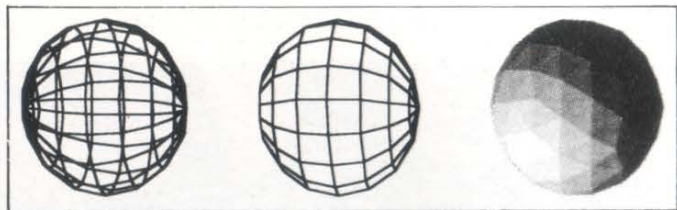
(segue da pagina9)

senza dubbio stato raggiunto nel 1987 col superbo Starglider di Rainbird (ST, Amiga), le cui animazioni superarono tutto ciò che era stato fatto in precedenza. In effetti, l'affermazione dei micro dotati di 68000 permetteva finalmente di ottenere dei tempi di visualizzazione e di calcolo molto inferiori al fatidico 25esimo di secondo. Più recentemente, Eco (ST, Amiga, Ocean), lo stranissimo simulatore di vita, ha dimostrato che restano ancora delle ottime possibilità ai giochi in 3D fil di ferro. Da notare anche la breve apparizione della console Vectrex che utilizzava specificamente delle strutture filari per giochi non forzatamente in 3D.

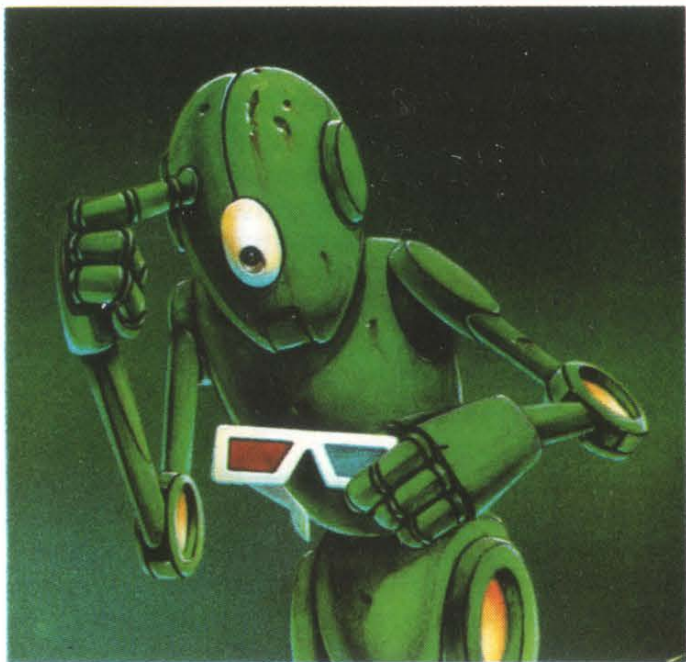
Fine dei fili

Ma siccome, la vita passa come le stagioni, anche le tecniche cambiano e si evolvono. L'infografia degli anni 70 ha, effettivamente, apportato col suo corteo di innovazioni tecnologiche dei nuovi algoritmi in 3D. E' sicuro, che l'incessante evoluzione, non tarderà a mettere in discussione ciò che caratterizzava il 3D "fil di ferro", cioè linee rette di giunzione di spigoli (chiaramente, non tutte le linee, altrimenti non ci sarebbero più oggetti, ma quelle che non vi è consentito vedere dal punto dello spazio in cui vi trovate). Questa tecnica è quella dell'eliminazione delle "parti nascoste", dissimulate dietro il primo piano. Fra i rari giochi in 3D ad aver utilizzato questo procedimento, si può citare il celebre Elite (su 8 bit, Spectrum, CPC, C64), che è un abile compromesso fra avventura spaziale, arcade e simulazione. Ma, ineluttabilmente, il progresso segue il suo corso: dopo l'eliminazione delle parti nascoste, si ottennero a metà degli anni 70 delle tecniche di copertura delle superfici che dovevano dare all'oggetto una struttura. Infatti, la superficie dell'oggetto da manipolare doveva ormai essere costituita da faccette piene, disposte fra le armature filari. Questa tecnica è stata chiamata 3D a superfici piene. Il primo gioco su micro a farne uso è stato I of the Mask (Electrics Dreams) nel 1986 su Spectrum, cosa che, in questo caso, costituiva un piccolo exploit, tenuto conto delle scarse possibilità di velocità di calcolo della macchina. Questo gioco, oltre alle superfici piene, utilizzava un algoritmo di illuminazione che produceva delle ombre, in funzione della posizione di una sorgente luminosa. Si può anche citare per lo stesso anno Starstrike II (Realtime Software), un gioco di guerra spaziale su CPC e Spectrum che sfruttava esattamente la stessa tecnica.

I giochi in 3D sono recenti

E' pertanto solo all'inizio dell'88 che il 3D a superfici piene ha realmente preso uno slancio spettacolare sulle macchine regine del mercato (ST, Amiga) con l'insuperabile Carrier Command (Rainbird) che è poi diventato un riferimento in

Da sinistra a destra, ritroviamo lo stesso oggetto successivamente tracciato a "fil di ferro", poi con lato nascosto ed infine con superfici piene in 3D

materia di giochi di strategia interattivi. Con Carrier Command, il 3D possiede una coerenza ed un realismo fino allora mai visti. Ma le cose cambiano presto nel mondo del micro, così che, molto rapidamente, arriva un concorrente serio: Starglider II. Esso utilizza con una fluidità eccezionale il 3D a superfici piene ed arriva perfino ad offrire una tecnica d'ombre sfumate che permette, secondo la zona d'illuminazione, di vedere l'ombra della vostra astronave o dei tank bipedi nemici. Ma l'evoluzione ultima su micro di questa tecnica di visualizzazione è senza dubbio simbolizzata da Falcon, il simulatore di volo di Spectrum Holobyte. La complessità della simulazione, la gran quantità di parametri da gestire simultaneamente, dovrebbe normalmente gravare molto sul tempo di calcolo del computer e, di conseguenza, nuocere parecchio alla qualità delle animazioni. Niente affatto: la fluidità di spostamento degli F16, Mig, missili, ponti fissi ed altre infrastrutture al suolo è a dir poco prodigiosa. Questo soft spinge la maestria fino ad animare simultaneamente il vostro aereo e un convoglio di camion, creando nel contempo differenti tonalità di colore sulle diverse superfici d'illuminazione. Questo programma simbolizza da solo il lungo cammino percorso su micro in 7 anni nel campo della grafica 3D. Fra i soft recenti che utilizzano le tecniche del 3D a superfici piene (senza dubbio meno spettacolarmente che Falcon), si può citare Voyager (Ocean), Eclipse (Incentive) e di prossima pubblicazione Vette, una corsa di automobili, frutto degli studi degli autori di Falcon. Da notare che le sale giochi non sono emarginate da questa evoluzione, visto che delle corse di automobili le cui qualità grafiche rasentano la sintesi d'immagine hanno fatto recentemente la loro apparizione: Hard Drivin (Atari) e

Il gioco d'arcade Hard Drivin dell'Atari propone una grafica 3D con superfici piene

Wining Run (Namco). Oltre ai procedimenti che abbiamo descritto, altre tecniche sono utilizzabili su micro per accedere alla magia del 3D.

Verso il vero 3D?

Contrariamente alla grafica in 3D che consiste in proiezioni bidimensionali d'oggetti tridimensionali, la visualizzazione in rilievo è basata sul fatto che ogni occhio deve ricevere un'immagine differente. Bisogna infatti sapere che i nostri occhi sono distanziati in media di 7 cm e per questo forniscono immagini leggermente diverse (una differenza d'angolazione). La trasmissione delle informazioni avviene attraverso nervi specifici per ogni occhio, che terminano nella cortecciа visiva. L'impressione di rilievo è infine ricostruita per integrazione delle immagini prodotte da ciascun occhio. Perché ci sia visione in rilievo, bisogna necessariamente che ogni occhio riceva un'immagine differente di una medesima scena. Il procedimento più semplice per riuscirvi utilizza la tecnica degli anaglifi. Si tratta d'un paio di occhiali in cui ciascuno dei vetri è di colore diverso: rosso e blu. L'immagine visualizzata sul monitor deve anch'essa essere in rosso e blu. Il filtro rosso scherma l'impressione rossa ed il filtro blu la blu, dando così ad ogni occhio un'immagine monocromatica differente. Pochi giochi hanno utilizzato questa tecnica, si può tuttavia citare Wanderer 3D di Elite. Questo processo ha per inconveniente di non proporre che delle immagini in monocromia. L'introduzione recente degli occhiali LCD (Liquid Crystal Display) colma questa lacuna. Questa tecnica, in origine destinata alla televisione, è stata adattata sui micro. Il principio è semplice: ciascuna delle lenti dispone nel suo interno d'una rete di cristalli liquidi i quali, sollecitati elettricamente, cambiano di posizione ed oscurano alternativamente il campo visivo di ciascun occhio. L'immagine visualizzata sul monitor deve dunque fornire in maniera sincrona una informazione per ogni occhio. Un solo software utilizza questo processo su micro, si tratta d'una versione adattata di CAD 3D su ST. Invece, la console Sega si rivela in questo campo più audace dei suoi concorrenti. Parecchie sue cartucce utilizzano già questo sistema: SDI, Space Harrier 3D, Maze Hunter. Per quanto riguarda le evoluzioni future, l'aumento costante della potenza dei micro permetterà d'accedere senza dubbio ad immagini 3D sempre più sofisticate. Si può prevedere che, prossimamente, potrete giocare con un soft utilizzante delle tecniche di lisciatura (gli oggetti avranno perso il loro aspetto cubico e spigoloso) o di Ray Tracing.

Ancora più lontano

Tenuto conto del numero di editori, di programmatori, di nuovi giochi, anche voi vi accorgete che esiste una vera corsa all'innovazione in materia di programmazione. Il Ray Tracing arriva così nei giochi e dovrebbe far parlare di sè molto presto. In effetti, questa tecnica permette d'ottenere una grafica molto bella e di alto livello realistico. Ma, concretamente, di che si tratta? Il Ray Tracing è nato dalle tecniche elaborate per la creazione d'immagini di sintesi. Prendete una scatola da

Pac Mania: falso 3D e Ray Tracing

Cartone e carta d'alluminio: del vero Ray Tracing!

scarpe e ricopritela con della carta d'alluminio liscia e brillante, posate quindi la scatola su una tavola poi orientate verso di lei due o tre lampade accese. In funzione della posizione delle fonti di luce in rapporto alla scatola, potete constatare che la luce è riflessa secondo certi angoli. Pazienza, ci avviciniamo al Ray Tracing... Ora scattate una fotografia della scatola illuminata dalle lampade. Otterrete un'immagine a due dimensioni d'un oggetto in tre dimensioni con tutti gli effetti ed i riflessi della luce. Costruire un'immagine in Ray Tracing significa effettuare una simile operazione ma col computer. Su ogni punto costitutivo dell'oggetto elaborato su modello, la macchina calcola i riflessi della luce. Immaginate la complessità della cosa e soprattutto il tempo necessario a questo tipo di calcoli. Una costruzione media necessita sovente di parecchie ore di calcolo. E' chiaro che il Ray Tracing, in tempo reale, non sarà pronto domani. Tuttavia, è già utilizzabile per la creazione del gioco, per mezzo dei generatori di sprite. Così Pac Mania, su Amiga, propone personaggi il cui aspetto evoca irresistibilmente il Ray Tracing. Noi non sappiamo se quest'ultimo è effettivamente stato impiegato ma lo si intuisce. Da parte sua, Microids lavora su un simulatore di Formula 1 i cui principali grafici sono realizzati in Ray Tracing su Amiga 2000. Allo stesso modo EAM sviluppa un gioco utilizzando i medesimi principi. Alla fine dei conti, ci si trova in presenza d'oggetti di bell'aspetto in cui le rifiniture hanno un lato "High Teck" che fa la sua bella figura. Attenzione, tuttavia, che questi giochi non sono in 3D ma semplicemente in 2D per mancanza di potenza di calcolo. Sicuramente i programmatori troveranno altre astuzie per dare l'illusione del 3D o ancora per semplificare al massimo gli oggetti, al fine di avere dei calcoli ridotti onde permettere la messa in opera d'un gioco Ray Tracing 3D in tempi reali. Ma, come già detto, non è per domani; accontentiamoci di ciò che abbiamo: non è poi così poco!

E i frattali?

Sempre alla ricerca di realismo, gli informatici hanno lavorato con impegno sui problemi dell'elaborazione di modelli. In altre parole sulla maniera di ricreare in un computer il mondo reale dell'essere umano. Questa definizione, molto ampia, ricopre tanto delle parti di carrozzeria d'automobile che delle molecole chimiche o ancora degli alberi, delle montagne. In certi casi, si utilizzano per questo i frattali. Messi in opera per la prima volta negli anni 70 da un informatico che lavorava per IBM (B. Mandelbrot), i frattali permettono di rappresentare la realtà matematicamente. Cioè si riporta l'oggetto ad un'entità matematica. Voi mi direte che in questo caso non è LA realtà che si rappresenta, ma UNA realtà. E' esatto, ma l'immagine che ne risulta è spesso molto convincente. Tutto ciò è interessante, ma resta teorico, direte voi. Certo, allora, per comprendere meglio, prendete un cavolfiore. Sì, un cavolfiore, perché questo simpatico e molto delicato ortaggio permette di afferrare bene la base delle immagini frattali. Il cavolfiore è, infatti, costituito in modo abbastanza strano, poiché possiede un motivo di base ripetuto lungo tutta la sua struttura. Un piccolo ciuffo di cavolfiore è in qualche modo una riduzione dell'intero di cui fa parte. E' un po' come se le cellule del nostro corpo fossero a nostra immagine con testa, braccia, gambe, ecc. Ma torniamo al nostro cavolfiore. Quest'ultimo possiede dunque una struttura di base fondata su un motivo fisso. La matematizzazione del cavolfiore non pone dunque alcun problema, perché basta scrivere una formula sviluppi la ripartizione di questo motivo. Se voi desiderate matematizzare una montagna, il mare, o qualunque altra cosa, non ci sono problemi: basta trovare il motivo di base ed una formudi sviluppo circa la maniera in cui sarà utilizzata. La difficoltà risiede qui, perché la natura è, per essenza, poco logica. Per la cronaca, segnaliamo comunque che un matematico è riuscito a matematizzare il modello del corpo d'una donna. Bella performance! Concretamente, quali sono i rapporti fra i giochi informatici e le immagini frattali? Il vantaggio di queste tecniche è di prendere un posto relativamente limitato in memoria permettendo la rappresentazione d'un notevole numero di oggetti. Così, Captain Blood della Ere Informatique ricorre ai frattali per la rappresentazione delle migliaia di pianeti presentati nel gioco. Ciò in due maniere. La prima concerne la rappresentazione d'un pianeta X che si desidera vedere da lontano. Questo appare sottoforma d'un cerchio con caratteristiche di colore e di forma proprie dei continenti. Questa fase è in 2D ed i frattali sono utilizzati in modo limitato. In seguito, il giocatore può posarsi su questo pianeta. Il paesaggio scorre in 3D ed i frattali sono utilizzati per dare rilievo all'insieme. L'effetto è semplicemente sorprendente. Tuttavia, il metodo dei frattali non sembra imporsi in materia di gioco. E' vero che questa tecnica necessita di tempi di calcolo a volte eccessivi e che quel qualcosa in "più" apportato non sempre è decisivo. L'utilizzazione dei frattali per un Pac Man è difficilmente giustificabile. Invece, la creazione di mondi complessi come in Captain Blood trova qui una soluzione originale. Frattali uniti a avventure spaziali e i combattimenti? Solo l'avvenire lo dirà.

In conclusione

A questo punto, ne sapete tanto quanto non pochi giornalisti e potrete così valutare appieno critiche e commenti. Prima di chiudere, resta da dire che Overscan significa fuori-schermo e Ultrasmouth sta ad indicare uno scrolling fluido, senza scosse.

A.C.

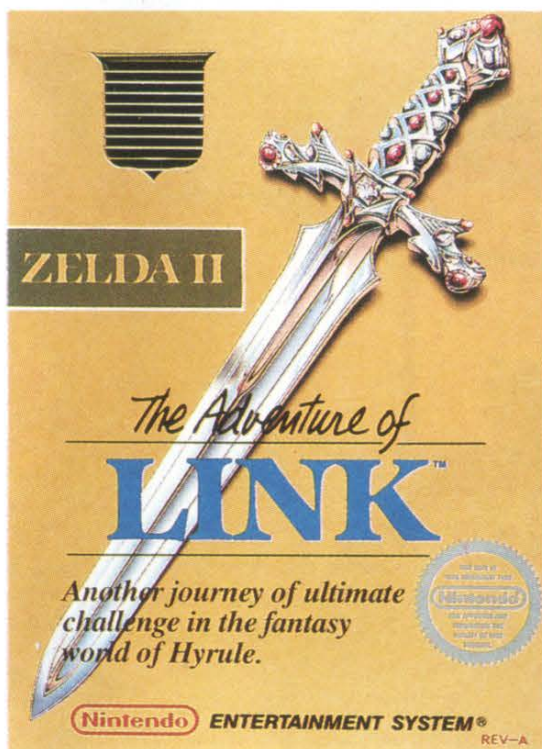
LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI E' ANCORA PIU' RICCA.

NINTENDO PRESENTA DUE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI CHE METTERANNO ALLA PROVA ANCHE I PIU' GRANDI CAMPIONI.

SUPER MARIO BROS 2

Dov'è finito Mario questa volta? In un intricatissimo labirinto dal quale, anche se sei bravo, ti sarà davvero difficile uscire! Per fortuna Mario è Super! Perché di super poteri ne servono tanti per riuscire a liberare la Terra dei Sogni dalla maledizione del perfido Wart! Forza Mario, giù a capofitto nelle 20 zone diverse, divise in 7 mondi! Attraversale tutte e sbarazzati dei nemici. Il malvagio Wart aspetta solo te, e solo tu puoi far fallire il suo diabolico piano! Solo tu o uno dei tuoi fidatissimi amici...

ZELDA II

Il malvagio Ganon ha colpito ancora! La Principessa Zelda è vittima dell'incantesimo del sonno, e non ti sarà facile ridestarla. Ancora una volta devi affrontare la sfida nei panni del valoroso Link... 6 preziosi cristalli ti aspettano, dispersi qua e là, lungo il tortuoso percorso... trovali tutti e riportali alle 6 rispettive statue di pietra. Ma non ti illudere, non sarà una passeggiata: le prove da affrontare sono tante e tante.
Riflessi e intelligenza ti potranno salvare nelle situazioni piú difficili... possibile che questo sia soltanto un videogioco?!?

IL FUTURO DEL DIVERTIMENTO

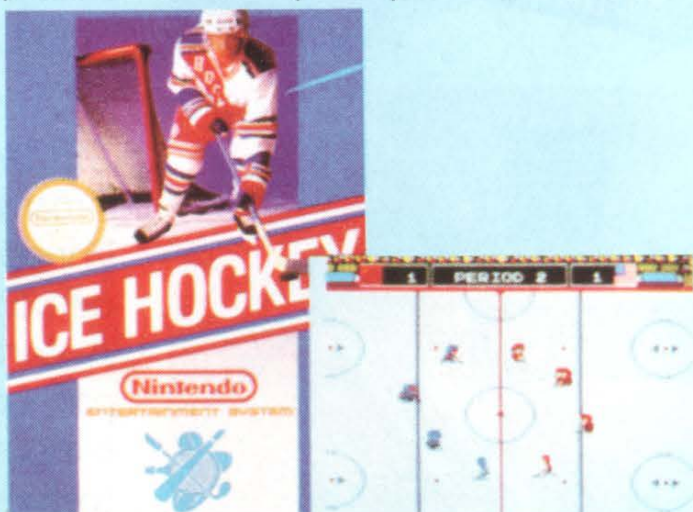
NINTENDOMANIA

Nintendo ha rivitalizzato in Italia il mondo dei videogames, come già avvenuto in altre parti del mondo: ecco per voi alcuni degli ultimi nati!

SLALOM

Di questi tempi è senza dubbio lo sport più praticato dagli italiani (neve permettendo). La popolarità di questo sport ha raggiunto un po' tutti. Ecco, per chi deve accontentarsi di sognare piste innevate, "Slalom": vivrete comodamente seduti davanti alla vostra console la forte tensione che precede la partenza, quando la concentrazione è al massimo. Via! Gli sci scivolano sulla neve...

IKARI WARRIORS

Invadere una nazione nemica ed annientare un intero esercito! Un duro lavoro da protagonisti per Paul e Vince, i due guerrieri addestrati per una missione ai limiti dell'impossibile. Siete pronti ad aiutarli in prima persona?

ICE HOCKEY

L'Hockey su ghiaccio è uno sport duro e veloce. Da qui l'importanza della scelta delle squadre, degli avversari, delle caratteristiche fisiche e tecniche dei giocatori e la durata di ogni tempo. Con Ice Hockey oltre a tutte queste opzioni potrete anche... scatenare una rissa. Come ben sanno gli appassionati del settore, l'hockey su ghiaccio è anche questo!

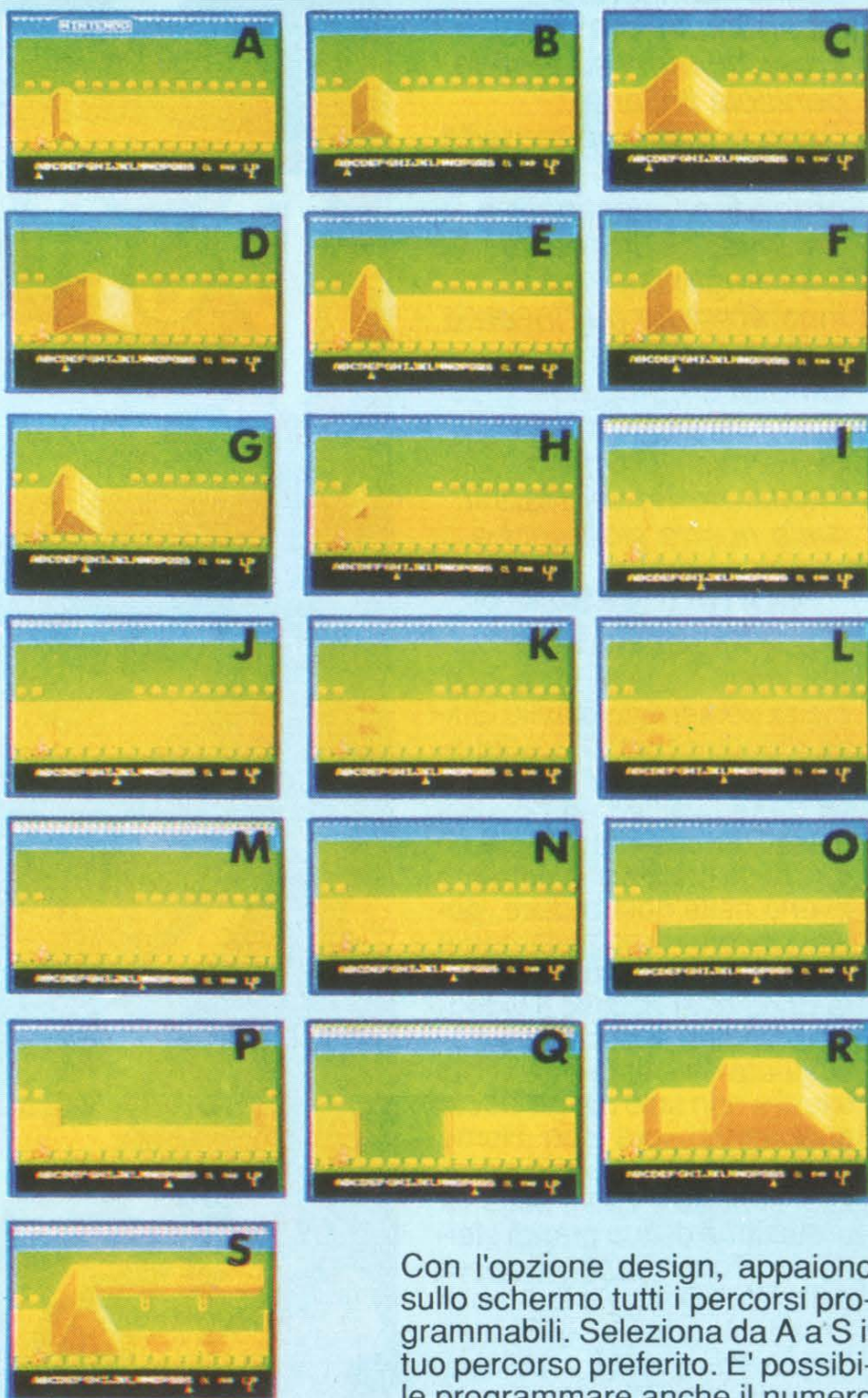
RAD RACER

Una Ferrari 328 a disposizione degli amanti delle simulazioni di corse d'auto. La corsa più massacrante del mondo vi aspetta: la Transamerica! Se volete provare emozioni da brivido indossate gli speciali occhiali inclusi nella confezione. A tre dimensioni, Rad Racer, diventa una gara veramente mozzafiato. Avete già inserito la prima!!?

NINTENDOMANIA

Della serie "Programmabile" eccovi...

EXCITEBIKE

Tutti i più grandi motociclisti mondiali si sono riuniti per misurare le loro capacità nel Campionato Mondiale di Excitebike. Anche tu, come tutti gli altri partecipanti, puoi disegnarti il percorso vincente o perdente. Senza dimenticare che il tuo obiettivo è sconfiggere l'odiato Arci Rivale che nel corso del campionato scorso ti umiliò.
Riuscirai finalmente ad eliminarlo per sempre? Provaci affrontando i numerosi percorsi da compiere per vincere il titolo nazionale e quelli per il titolo di regolarità.

Con l'opzione design, appaiono sullo schermo tutti i percorsi programmabili. Seleziona da A a S il tuo percorso preferito. E' possibile programmare anche il numero di giri da effettuare da 1 a 9.

L'angolo di...

HOME VIDEO

Home Video, si prepara anche in questo numero a stupirci!
Le previsioni sul mercato danno "temperatura incandenscente" per i prossimi mesi su tutta la penisola italiana...
Sono arrivate un tornado di novità senza precedenti, destinate a divenire, sicuramente, le protagoniste incontrastate dell'inverno nelle classifiche di vendita e noleggio.
Succulenta la notizia dell'arrivo di "Chi ha incastrato Roger Rabbit" nelle nostre videoteche.

Chi ha incastrato Roger Rabbit

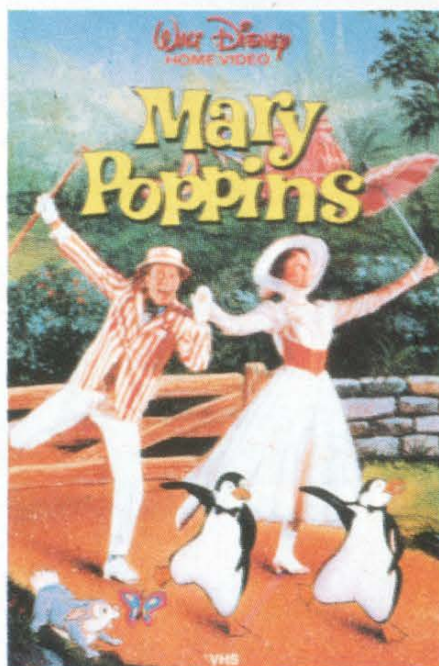
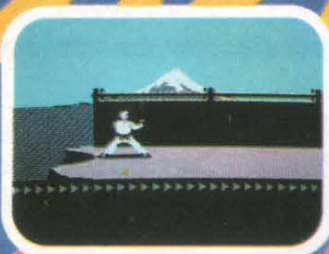
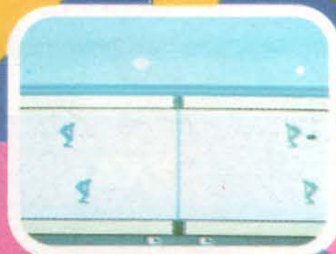
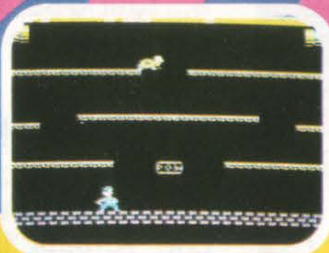
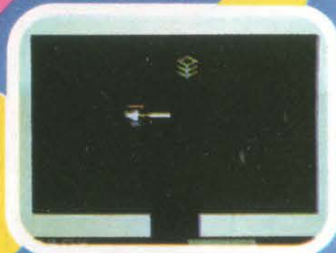
Abbiamo parlato di questo mega personaggio nella Guida Videogiochi n° 1. L'adattamento del film su Amiga aveva forse lasciato un po' perplessi, ma così non possiamo dire della notizia che potremo averlo nelle nostre case, gustandocelo tranquillamente sdraiati nella poltrona preferita dopo aver acceso il videoregistratore. Il successo travolgente di questo film è noto a tutti e non solo per gli Oscar guadagnati; ora con Home Video chi fermerà l'insuperabile coniglio? Nato sotto la protezione di due grandi stelle, la Touchstone Pictures della Walt Disney e la Amblin Entertainment Inc. di Steven Spielberg, questo capolavoro della "tecnica mista" può ben dirsi il film più amato dagli

italiani. Chi ha incastrato Roger Rabbit, è una straordinaria commedia a tinte "noir" e parla di mistero, corruzione, intrigo, sentimento, passione (come dimenticare la bella Jessica) e... cartoni animati, insomma un film talmente complesso nelle sue molteplici sfaccettature umoristiche, stilistiche e tecniche, che vederlo una volta non basta. Un'altra particolarità di questo capolovoro è la presenza di personaggi nuovi accanto a intramontabili glorie dei cartoni animati. Inoltre, secondo la tradizione disneyana, ogni fotogramma, è stato disegnato manualmente. Cassetta a L. 39.000.

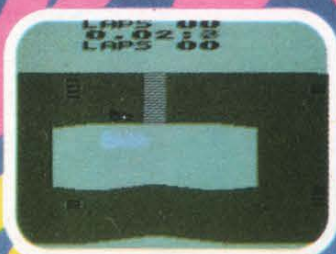
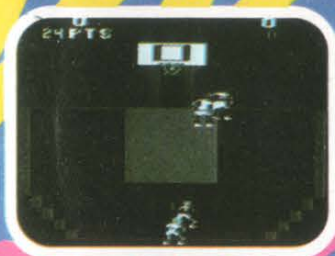
Pinocchio & C.

Proprio così! Alcuni dei più grandi capolavori di Walt Disney sono ora disponibili per noi! Parliamo dei classici d'animazione più famosi che tutti vorremo avere in casa come: **"Pinocchio"** e **"La Spada nella Roccia"**.
Quale miglior regalo per le nostre serate casalinghe passate, magari, davanti ad un bel fuoco acceso! Ma non basta ecco anche **"Mary Poppins"**, **"Paperino e la sua banda di Paperi"**. Il più irascibile, sfortunato e famoso papero alle prese con una serie esilarante di avventure e... tutti lo sanno, che quando c'è di mezzo lui le risatè si sprecano!

Lo Specchio Magico

Emozionanti avventure per i nostri amici.Paperi alle prese con Amelia la fattucchiera. L'irriducibile avversaria di Paperon De' Paperoni, vuole, tanto per cambiare, impadronirsi della Numero 1. Questa volta fa proprio sul serio! Usa l'aliuto, nientemeno, di uno specchio magico in cui si riflettono gli avvenimenti futuri. Insieme a Paperone, troveremo anche i nipotini che dimostrano tutta la loro grinta affrontando la squadra della Banda Bassotti in un appassionante incontro di baseball. E per finire una nuova sfida "all'ultima piuma" tra zio Paperone e Cuordipietra Famedoro, teatro della singolar tenzone un glorioso dirigibile. Un programma divertente e per tutte le età!

I VIDEOGIOCHI CHE HA

ATARI VCS 2600. Il Videogioco più venduto al mondo a partire da Lit. 99.000 + IVA (con cavo per allacciamento TV). Programmi gioco esclusivamente su cartuccia (a Lit. 16.900 + IVA).

Con riserva di variazioni di specifiche tecniche e di prezzo senza preavviso.

"ENTRA ANCHE TU NEL TEAM VINCENTE"

Da questo numero parte la rubrica "Team Sega" dedicata a tutti gli appassionati di questa eccezionale console. Ogni mese proporremo recensioni di entusiasmanti games e daremo notizia di tutte le novità hardware dedicate alla console. In più vi terremo informati su tutte le iniziative collegate a Sega Master System organizzate da Giochi Preziosi. SCRIVETE, SCRIVETE, SCRIVETE e... benvenuti nel team vincente!

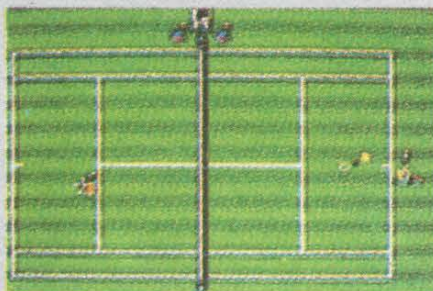
☆ *Sega Master System,* leader nel settore videogiochi, ha sviluppato una particolare console fornita di microprocessore con grande capacità di memoria per restituire colori brillanti, qualità grafiche eccezionali, effetti sonori realistici e tutto ciò per uso familiare.

Il sistema di base, costituito da **console** e **joystick**, ha già inclusi i giochi in memoria... e quest'anno c'è una novità: la confezione **Sega Master System Plus** ha in dotazione, oltre al sistema di base, la fantastica **pistola laser** da utilizzare con le relative cartucce.

Infatti Sega fornisce una vasta biblioteca di cartucce, più di **80 pezzi**, suddivisa in diverse categorie e adatta a soddisfare le esigenze di qualsiasi giocatore:

☆ *Arcade*: per riproporre le emozioni, la grafica e gli effetti sonori dei videogames delle sale giochi.

☆ *Avventura*: per i giocatori appassionati di leggende, magie, miti e poteri magici.

☆ *Sport*: una collezione di giochi avvincenti per sentirsi protagonisti delle partite. Tra le novità, **California Games**, propone 6 fantastici

sport sulle immense spiagge oceaniche: surf, skating, skateboard, gare BMX e tanti altri. **Tennis Ace** vi permette di gareggiare, nei panni del vostro campione preferito e sul tipo di campo che prediligete, contro il computer o contro l'amico, eterno rivale.

☆ *Azione*: una serie di cartucce che introducono il giocatore nell'iperspazio galattico

☆ *Giochi di società*: per coinvolgere tutta la famiglia, mamma e papà inclusi. E oggi un'altra novità, **Casino Games**, una cassetta che racchiude alcuni giochi da casinò quale baccarat, black jack, poker, slot machine... per vivere le forti emozioni procurate dalle vincite ma, ahimè, anche le altrettanto forti emozioni delle perdite.

☆ *Giochi con pistola*: questa serie utilizza le potenzialità della pistola laser completa di mirino, per un tiro preciso, e di morbido grilletto.

☆ *Giochi Tridimensionali,* che vi renderanno partecipi dell'azione grazie all'uso degli occhiali tridimensionali a cristalli liquidi che, oltre a dare un'immagine realistica e chiara, rendono una spendida brillantezza dei colori. Inoltre quest'anno *Giochi Preziosi*, distributore in escusiva della linea *Sega*, ha organizzato un grande concorso legato agli ormai vicini Mondiali '90, a cui tutti potranno partecipare. Infatti, entrando in un qualsiasi negozio di giocattoli o nei negozi *Giocheria* e acquistando un qualsiasi prodotto della linea Sega, riceverete il tagliando di partecipazione, compilatelo, segnalate quale saranno secondo voi le 2 squadre finaliste dei Mondiali '90 e speditelo. Tra tutti coloro che avranno indovinato verranno estratti 10 nominativi che avranno diritto ad un abbonamento sportivo (di qualsiasi specialità) alla loro squadra del cuore per il campionato '90/'91, mentre tra tutti gli altri partecipanti, verranno estratti 120 nominativi che avranno diritto ad una cassetta della linea Sega. Il concorso è legato alla figura del grande portiere della Nazionale-Walter Zenga, testimonial pubblicitario per la linea Sega. Ed infine, ragazzi, un messaggio speciale per voi e per tutti i fans di Zenga: entrando in un negozio di giocattoli o nei negozi *Giocheria*, riceverete gratuitamente sia il fantastico catalogo Sega, sia l'adesivo di Zenga.

OUT RUN 3D

Aprite gli occhi!

Per cominciare, vorrei lanciare un grido di gioia e felicità: "yeahh"! Ah! che piacere... quale ebbrezza condurre una Ferrari Testarossa sulle strade soleggiate della California avendo a fianco una superba bionda platino, stimolante come un camion tutto nuovo! Grazie Sega! Questo gran classico della corsa automobilistica ha conosciuto numerose versioni, non tutte riuscite, ma questa nuova versione Sega ha veramente messo il turbo!

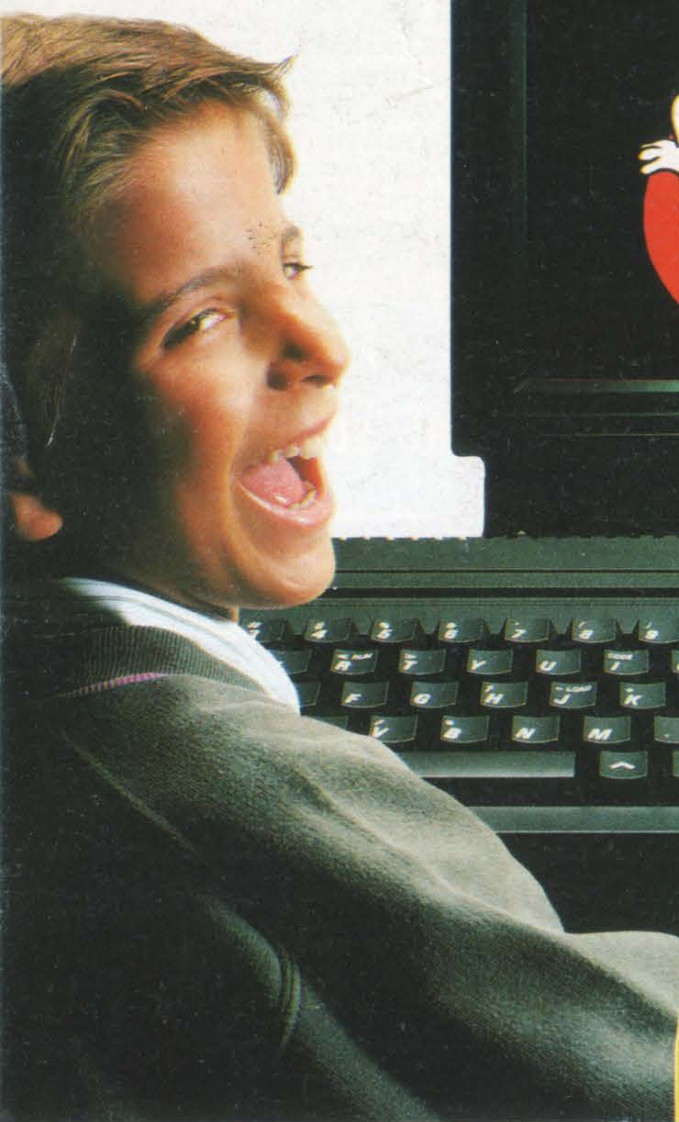
Non manca nulla. Vi riempirete gli occhi perché, suprema raffinatezza, il gioco è in 3D. Sistemate i vostri occhiali 3D sulla console, aggiustateveli e... avanti, a tutta velocità per la terza dimensione! Attenzione, la prima volta rischierete di dimenticare la guida per ammirare l'effetto tridimensionale. Superbo! Sembra vero. Un po' di tecnica, prima di tutto. Sapete perché vediamo in tre dimensioni? Mah, boh.. buone risposte! Se parlate troppo in fretta non riuscite ad esprimervi, vi credete ancora in vacanza? Ebbene, molto semplicemente perché ogni occhio ha una visione leggermente differente, decentrata. La cartuccia

Out Run visualizza queste due immagini e, quando vi infilate gli occhiali Sega Scope, si opera la magia, il rilievo vi salta in faccia (ah, il traditore). Come dice la mia portinaia: "Non si ferma il progresso!".
Un minuto di distrazione e bang, è il crac, vi ritrovate capottati. Ciò vi insegna a incantarvi sul paesaggio! Concentratevi dunque sulla guida e non indugiate troppo sul decolletè di Miss California '89! Eccovi sulla linea di partenza, il piede sull'acceleratore, il vostro bolide ruggisce assetato d'asfalto, non aspetta che il vostro segnale per balzare avanti. Il semaforo passa al verde, è partito! Un piccolo colpo all'acceleratore ed eccovi già in testa. Dovrete guidare serrato, il minimo errore e.. prenderete la direzione la palma di lato. La lamiera ammaccata fa tanto povero! Se non vi sentite in gran forma (capita a tutti), tre opzioni vi sono offerte per salvare la faccia: principiante, medio, esperto (è il meglio per conquistare). Al passaggio, potrete scegliere la musica di fondo che suonerà la vostra autoradio: a tutto volume, peccato che non sia in stereo. La vostra destrezza

verrà messa a dura prova, le virate, le salite e le sgommate si succedono ad un ritmo infernale! Non avrete il tempo di lasciare il joystick per grattarvi il naso. Tutto scorre ad una velocità incredibile. I vostri pneumatici consumeranno il battistrada, soprattutto a 250 Km/h, alla faccia delle sensazioni! La presa di mano dei comandi non richiede un lungo allenamento. L'accelerazione, la frenata e la guida si effettuano al joystick. Tenete sempre sotto controllo il vostro computer (punteggio, tempo, velocità, tachimetro). Per raggiungere per primi la linea d'arrivo, dovrete divorare i chilometri, durante tutte e cinque le tappe, che sono tanto difficili quanto varie. Questo bolide stridente e rampante è superbamente realizzato e tiene la strada su tutti i terreni. Per i malcapitati che non possedessero gli occhialini 3D, basterà premere il tasto "pausa" (durante lo schermo di presentazione), che permette di giocare in modo normale, anche se è molto meglio procurarseli... Ma, francamente, sarebbe un peccato, passereste a fianco di qualcosa di grandioso senza poterlo apprezzare.

DALLO SPAZIO, CON IL SUPER COMPUTER DELL'ANNO

MISSIONE SPECIALE

"ACTION PACK"

SINCLAIR ZX SPECTRUM + 2
Tastiera, joystick, pistola elettronica, 6 giochi su cassetta
L. 350.000
IVA compresa
INCREDIBILE
OGGI PUOI GIOCARE
GHOSTBUSTERS 2!

Diventa subito Agente Speciale con il supercomputer ZX SPECTRUM e il tuo video si trasformerà in un mondo di fantastiche avventure spaziali.

"MISSIONE SPECIALE" ACTION PACK è il kit completo che hai sempre sognato, con tutto quello che ti occorre per un divertimento senza fine: • computer 128KB-RAM • joystick • pistola a raggio • 6 videogames entusiasmanti.

Corri ad arruolarti negli Agenti ZX Spectrum presso tutti i più importanti negozi di giocattoli. In più, sono due le sorprese che ti aspettano: **Ghostbusters 2,** il nuovo, irresistibile soft "acchiappafantasmi"! Lire 19.000 (IVA compresa). E **Videobasic Jackson:** corso di programmazione BASIC con 5 cassette e manuale L. 199.000 (IVA compresa).

OPINIONE Comunicazione Intégrata